N°7 – Scénars : Soirée enquête • Aeon/Trinity • Star Wars • Cthulhu

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°7
35 F

POLÉMIQUE

JEUX DE RÔLES :
Accord parental souhaitable ?

F... COMME FLIC
Police menottes prison

EXCLUSIF

Alternity
De la SF à la sauce TSR

CONSEIL

La peinture sur figurine
Pourquoi ? Comment ?

DANS CE NUMÉRO

+ de 60 nouveautés critiquées !!!

Janvier / février 98 - Bimestriel - 35 Francs



N° 7 Janvier Février 1998

le magazine des jeux de rôles backstab

News et nouveautés

Magazine

Critiques

Dossier

Mais encore

Scénarios
Spécial flic

TOP 10

Ventes novembre/decembre 1997.

Le TOP 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Jeux de rôles
1 • INS/MV III
2 • Hawkmoon : La France
3 • L5R
4 • Aeon / Trinity
5 • Deadlands
6 • Star Wars II
7 • Shaan : Les Humains
8 • Soirée Enquête : Les salauds...
9 • JRTM : La Comté
10 • Nephilim : Rose-Croix

Romans
1 • Dragonlance : La trilogie des Rencontres
2 • Roy. oub. : tril. des Sélénaé
3 • Ravenloft : Moi, Stradh...
4 • Polaris : Opération Nemrod
5 • Conspi. : Souv. sous contrôle
6 • Cycle de Ji : Doyen éternel
7 • La porte des Limbes
8 • Dragonlance : Ombre et lumière
9 • Les maris-morgans
10 • Petit précis de cuisine elfique

Jeux de cartes
1 • Magic : Tempête
2 • Magic : Aquilon
3 • L5R : Time of the Void
4 • Star Wars : Cloud City
5 • METW : Lidless Eye
6 • Magic : 5ème Ed.
7 • Shadowrun CCG
8 • Dune CCG
9 • METW : Against the Shadow
10 • Le SdA : Les Sorciers

Jeux de plateau
1 • Elixir
2 • Service Compris
3 • Pirates des Caraïbes
4 • Il était une fois
5 • Demonworld
6 • Formule dé : circuits
7 • Méditerranée
8 • Age of Renaissance
9 • Alambic
10 • Civilisation

In Nomine Satanis
Magic L'Assemblée
Tempest

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

So long ben...

Les meilleures choses ont une fin. C'est vrai, la glace au chocolat par exemple, quand on a fini de sucer les deux boules et d'avaler le cornet, il ne reste qu'un petit goût de reviens-y et quelques taches douteuses sur le pantalon. Mais ça n'est pas vrai uniquement pour la glace au chocolat. C'est vrai pour tout. Toutes les meilleures choses ont toujours une fin. Les cadeaux de Noël parce que les piles de la ouature téléguidée tombent en rideau, les filles pour les mêmes raisons que la glace au chocolat, la vie parce qu'il y a la mort et **backstab** parce que c'est mon dernier numéro en tant que rédacteur en chef. Cet édito fini, je redeviendrais un pigiste anomyne, un pauv' grouillot hurlant parmi la meute pour obtenir les faveurs du despote tout puissant qui usurpera bientôt mon trône.

Allez, je vous laisse savourer mon chant du cygne et on se retrouve dans le numéro 8.

Ben



Visuel de couverture aimablement fourni par Prince August

Rédaction
backstab
24, rue du Pré Saint Gervais, 93500 Pantin, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Traductions : Guillaume Delafosse et Ben
Rédacteurs : Arnaud Bailly, CROC, Bouly, Julien Blondel, Thibaud Béghin, Guillaume Delafosse, Bertrand Lhoyez, Christophe Jouane, Fred Texier, Rémy Van Liefde, Timbre Poste, Jeff, Michaël Croitoriu, Philippe Tessier, Lord Winfield et Ben.
Photographies : Charlus.
Illustrations : Thibaud Béghin, Eric Floquet, Manchu, Gilles Lemaire Février, Greg Cervall, François Baranger, Joël Mouclier voyez les crédits à la fin des scénarios ou © Arcane.
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin

Production
backstab
24, rue du Pré Saint Gervais, 93500 Pantin, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Véronique Baudoin, Philippe Mouret, Croc
Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog, Ateliers 2000/ Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Jérôme Forneris - Directeur marketing/commercial
Xavier Priem - Chef de publicité
Rachel Sebban - Chef de publicité
Tél : +33 01 41 83 23 83 / Fax : +33 01 41 83 23 80

Modules / *Classified*
Bruno Buil
Tél : +33 01 69 41 39 39 / Fax : +33 01 69 41 98 10

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.
Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF



SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

By Clanngett, you're gonna die !



Après la première vague de livrets d'armées pour *Demonworld* (lire nos critiques dans ce numéro), Asmodée continue très fort avec 3 autres suppléments et une série de cartes géomorphiques (qui contiendront, entre autres, des routes pour accélérer la vitesse de déplacement des réserves). Les elfes arriveront aux frontières de l'empire fin janvier et espèrent enfin damer le pion de leurs inférieurs cousins (les humains qui ont perverti LEUR magie en créant boules de feu et autres invocations de *choses* qui font mal). Viendront ensuite les nains et leurs machines de guerre terrifiantes (entre les robots de combat armés de haches, les ailes-delta avec tromblon et les lance-flammes mobiles, vous allez courir vite, je peux vous le promettre. En tout cas plus vite que les nains...). Pour terminer, les dernières giboulées du printemps verront apparaître Isthak, une sorte de compromis entre une armée chaotique, mort-vivante et elfe noir (rien que du beau monde !).
De quoi mettre la pâtée à tout ce que l'univers de Demonworld compte déjà d'êtres vivants (y compris les orcs qui n'apprécient pas non plus les squelettes et autres entités démoniaques).



Tout simplement le meilleur

Interplay nous livre avec Fallout LE meilleur jeu de rôles informatique paru à ce jour (c'est en fait la suite de Wastelands un des derniers fleuron de l'Apple IIe avant sa mort). Il dépasse même, à mon avis, les ancêtres que sont Ultima 7 part 1 et 2. Il n'est pas encore sorti en Europe, sera certainement censuré et probablement mal traduit (mais là, on est habitué). Une seule solution : Internet, carte bleue et zou... Le plaisir au niveau maximum.
Fallout, ça cause de monde post-apocalyptique, de mutants, de gangs plus ou moins motorisés (moins en fait...) et d'une intrigue à la fois simple et terriblement ouverte. Jamais un jeu avait été aussi peu dirigiste.

« Fallout est le meilleur jeu de rôles informatique paru à ce jour. »

Tout est possible, toutes les compétences sont utiles et il est possible de terminer le jeu aussi bien avec un beau parleur aux dents biens blanches, un technicien psycho-rigide ou une brute pourri jusqu'à la moelle (je sais, j'ai essayé on peut même obtenir le titre honorifique de " tueur d'enfant "). Les scènes cinématiques sont rares mais parfaitement dans le ton. L'ambiance est parfaitement rendue par des effets gores durant les combats et des décors magnifiques (vous saurez ce que je veux dire quand vous découvrirez une certaine église...). Bien entendu le sujet traité est adulte (cannibalisme, guerre de gangs et bastons à bout portant avec lance-flammes et canons sciés) et les missions à remplir assez simples. On est cependant toujours étonné de la richesse des actions possibles et même si certaines sont vraiment simples (assassiner telle ou telle personne), d'autres ont des fins bien plus variées... Laissant à votre personnage la possibilité d'utiliser tous les objets et toutes les compétences dont il dispose. Mais vous ne serez pas bloqués pour autant par une clef manquante ou un adversaire trop puissant (comme au club med', tout est proposé, rien n'est imposé). J'arrive franchement assez mal à décrire toute la richesse de ce jeu... J'en suis à peine remis. Deux défauts cependant : premièrement la démo qui traîne sur le net est très en deça du jeu final et pourrait vous enduire d'erreur des pieds à la tête et deuxièmement il est bien trop court (une bonne cinquantaine d'heures tout de même en prenant son temps).



Critique complète dans le numéro 8.

Le livre des Jeu de Rôle

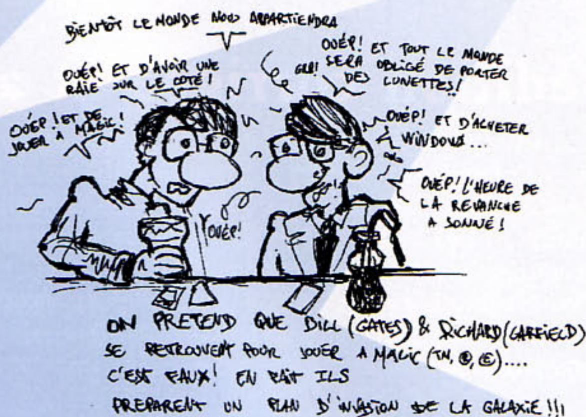
Didier Guiserix, rédac' chef de chez Casus-en-face, publie chez Borneman un livre intitulé « Le livre du jeu de rôle » qui comme son nom le sous entend se propose d'expliquer ce qu'est cette activité mystérieuse, le jedrol. Comment ça a commencé, comment ça marche, de quoi ça parle, est-ce qu'on peut attraper un bébé en faisant cette chose, est-ce que c'est grave docteur ?
Y a plein de paragraphes clairs, des citations, des précisions « historiques » et pas mal de petits dessins (très lookés *Casus*, et pour cause un paquet en sont directement issus). On peut donc dire que c'est une espèce de panorama complet de la chose.



Ouragan dans un bidet

La saga WotC

Ne reculant devant aucune bassesse, backstab poursuit la saga de la famille Wizards pour vous faire profiter de toute une série de ragots attrapés ici ou là, concernant les projets et les activités du plus riche des éditeurs de jeu de simulation.
Grâce à des micros habilement dissimulés derrière les chasse d'eau des toilettes hommes de Wizards, nous avons ainsi appris la sortie imminente d'un nouveau jeu de cartes pahacolexioné, baptisé Twitch, beaucoup plus grand public que Magic (qui a dit comme Élixir ?) et qui se définit comme un jeu de réflexe, de bluff et d'astuce.



Magikentchèk

Un petit scoop ? La prochaine traduction de Magic devrait être le Tchèque. Quand je dis prochaine traduction, ça veut aussi dire, série limitée, bords noirs... Vous savez où vous allez passer vos prochaines vacances ?

Mais la croisade de WotC pour ouvrir le marché et ses caisses à un plus large public ne se cantonne pas à l'édition de nouveaux produits. Depuis qu'ils ont repris TSR, les magiciens de la côte ont décidé d'affronter ouvertement les militants anti-rôlites américains (voir backstab 2). Dès qu'une boutique américaine est sous le feu des intégristes en question WotC dépêche immédiatement sur place une équipe de commerciaux, de conseillers juridiques et d'animateurs chargés de faire taire définitivement les méchants en organisant des manifestations, en interpelant la presse locale et en faisant la preuve que le JdR ne rend ni fou ni mécréant. Toujours dans ce même ordre d'idée, WotC est bien décidé à ne plus laisser les chrétiens fanatiques décidés de ce qui est bon ou pas pour AD&D. Exit donc le code de moralité, les démons et les diables ont leur place dans nos donjons !

À propos de donjon, le monde de Dominia pour AD&D est en cours de réalisation. Conscient de l'énorme potentiel d'un produit portant l'estampille Magic, Peter Adkinson, le boss de fin de niveau chez WotC, a demandé à ses créatifs de mettre le paquet et de pondre un produit sans faille. Verdict fin 98.

Pour finir en beauté se florilège de potins mondains, nous ne résistons pas au plaisir de vous faire part d'une légende urbaine persistante dont nos informateurs nous ont confirmé la véracité il y a peu : régulièrement, les employés de Microsoft et de WotC, dont les sièges sociaux sont voisins, cessent le travail pour se livrer à d'infernales parties de Warcraft II en réseau, quand ils ne se retrouvent pas à la cafet' pour tester la dernière extension à Magic. Richard Garfield, le créateur de Magic, est d'ailleurs à ce jour invaincu sur Warcraft.

C'est beau la vie des stars...

THE X FILES™
AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

L'OVNI du jeu de cartes

Annoncé comme la machine à dollars de l'année 97, le jeu de cartes X-Files fut une machine à déficit pour USPC, son éditeur, qui a donc décidé toutes affaires cessantes de cesser la production du jeu et de ses extensions. A' pu, fini.
Seule consolation, la diffusion de Millennium, la nouvelle série culte de Chris Carter, prévue en février sur France 2. À quand le jeu ?

POLARIS

édition corrigée et augmentée

Initialement prévue pour février, la nouvelle édition de Polaris devrait vraisemblablement pointer le bout de son nez humide et froid courant avril. Il s'agit d'avantage d'une édition corrigée et augmentée que d'une véritable deuxième édition, mais vous y trouverez tout de même une refonte des règles, la description de l'univers parue dans l'écran, les métiers (que nous vous proposons en avant première dans ce numéro de backstab) et un index, tout ça joliment remaquetté pour l'occasion.
Outre la nouvelle édition, Philippe Tessier, auteur comblé, travaille actuellement sur le Kit de Survie, une extension ne contenant que du matos pour les joueurs, ainsi que sur l'Hégémonie, un sourcebook très attendu entièrement consacré à une des plus importante force politique de Polaris.

Ça fait beaucoup de bruit pour un monde que l'on dit être celui du silence.



Ouarhamèr leujedrol : Sartosa

Le Grimoire fait son intéressant

Le Grimoire, fanzine haut de gamme entièrement dédié à la gloire de Ouarhamèr leujedrol bien connu de nos lecteurs pratiquant avec acharnement le jeu sus-nommé, s'apprête à sortir son numéro 16 tout entier consacré à l'île des pirates de Sartosa. Petite révision de votre géographie du Vieux Monde, Sartosa est une île qui jouxte les côtes deTilée et des Royaumes Estaliens. Au fil des 150 pages de ce qu'il convient d'appeler « un supplément non-officiel », les auteurs, parmi lesquels plusieurs guest-stars d'outre-manche (Graeme Davis, Mike Brunton et Russ Nicholson), vous convient à la visite guidée de l'île dont ils présentent les habitants, les intrigues, les lieux d'aventures en vous gratifiant au passage d'un scénario, de plusieurs aides de jeu, de règles optionnelles, de récits chamarrés d'aventures picaresques et néanmoins flibustières, mais toujours rien sur les ratons-laveurs. Ça sort « bientôt (c'est le Grimoire qui le dit), ça devrait se trouver facilement dans toutes les bonnes boutiques, et si vous habitez sur une île, vous pouvez toujours contacter Sébastien Boudaud, 3 rue André Lenôtre, 49300 Cholet ; Tel : 02.41.62.52.69 ; grimoire@easynet.fr.

« un supplément non-officiel »

Contrôle de Mollusque

« GURPS »/Steve Jackson Games - 1986
(Siroz pour la traduction française)
GURPS (système de jeu de rôles générique universel en français dans le texte) vous permet, comme son nom l'indique, de jouer à n'importe quelle époque et dans n'importe quel décor. Il vous permet également de lancer le sort baptisé « Contrôle de Mollusque » (cf. *GURPS Magie* p. 23). Très utile si vous avez affaire à une pieuvre ou un calamar géant, ce qui fort heureusement n'arrive pas tous les jours. Parfaitement inutile, en revanche, si vous n'êtes pas diplômé de zoologie (rien ne ressemble plus à un calamar qu'un encornet).



Mais encore...

Même pas mal : Le bêtisier du samedi soir

Au début ça pique aux yeux...

- « Il frappe dans le tronc
- C'est du chêne... »

- « On frappe à la porte.
- J'ouvre.
- Il y a une lettre.
- Comment elle a fait pour frapper ? »

- « Il y a un gars cloué au mur qui vous parle.
- Tu fais quoi là ? T'es un poster ? »

- « C'est le sabre laser à trois lames. La première tire la tête, la deuxième la coupe et la troisième cautérise et l'empêche de repousser. »

- « Comment tu les as eus tes points du côté obscur ?
- J'en ai eu deux en achevant des morts. »

- « 140 de dégâts, je survie encore ! J'ai le bouclier à 9D !
- C'est pas grossbill ça ?
- Mais j'ai pas de missiles, moi ! »

- « Je perce donc ça fuit. » (proverbe pour Polaris).

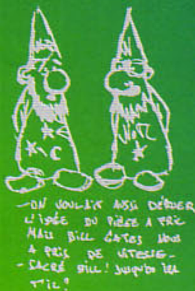
- « Tu connais la différence entre un elfe et un trampoline ?
- Non...
- Tu retires tes bottes avant de sauter sur le trampoline. »

Merci à Kevin Pitteloud, à Pierre Pittet, à Benoît Hust et à Brice. Envoyez-nous les vôtres qu'on rigole.

Littérature non-euclidienne

C'est sous les titres (provisoires) du livre du Ver et du cycle de Cthulhu que seront prochainement traduits en français et par Oriflam les premiers romans Chaosium, l'éditeur américain de L'Appel. Ces deux opuscules regroupent plusieurs nouvelles, dont certaines écrites par Howard Philip himself, qui vous plongeront au coeur des noires et inavouables menées de ces choses venues d'ailleurs et dont il est impossible de prononcer le nom correctement.

Après la pub, le concept



Si l'on en croit WotC (et Dieu sait que cette respectable maison n'a aucune raison de mentir ici), le " Bureau des Brevets " américain aurait décerné le 2 septembre 1997 à Magic : L'Assemblée® le brevet de - tenez-vous bien - " concept de jeu de cartes à jouer et à collectionner " (on suppose que c'est les deux à la fois). L'application de ce brevet, nous dit WotC, prendra effet le 1er janvier 1998.

Et après vérification, j'engage vivement les éditeurs un peu inquiets qui se sont engouffrés dans la brèche ouverte il y a trois ans par le sieur Garfield à aller consulter le brevet 5,662,332 (Trading card game method of play) sur le site du United States Patent et Trademark Office (www.uspto.gov).

Et ils pourront tous s'exclamer en chœur, à l'instar de mon rédac' chef bien-aimé, " Après les impôts, il ne reste que les soucis ". Et des soucis, ils vont pouvoir s'en faire car ce brevet - rappelons qu'il porte sur le concept même de "jeu de cartes à jouer à collectionner " - verrouille tout, aussi bien ses différents éléments (l'utilisation de mana ou d'énergie pour lancer des sorts, des ordres ou modifier les effets des cartes, sorts ou ordres de l'adversaire afin de réduire ses points de vie à 0) que ses différents supports (jeu de plateau, électronique, vidéo, informatique, en réseau).

Concept : *n. m.* (1404 ; lat. *conceptus*, de *concipere* " recevoir "). *Philo.* Représentation mentale générale et abstraite d'un objet.

Putain ! Demain, je fais breveter le concept d'écriture aux States et je me fais des couilles en or !

Cthulhu : l'Affaire Jonathan Deluze



Une grande campagne de qualité et en français pour l'Appel de Cthulhu ça ne court finalement pas les rues et c'est donc avec une joie teintée des milles couleurs qui sortent du spectre et un petit pincement à la santé mentale que nous découvert l'Affaire Jonathan Deluze, une campagne pour Cthulhu publié par le magazin Phénomène J. Arkham, Boston, New York, L'Amérique du Sud, l'île de Pâques, Paris, ç'est l'odyssée à laquelle vos investigateurs sont priés de prendre part, uniquement dans le but de sauver le monde et de faire un peu de jeu de rôles, ça les changera de la playstation. Ajoutons que les annexes nous gratifient de nombreuses aides de jeu, de nouvelles compétences et de nouveaux sorts et que vous pouvez vous procurer la chose auprès de Phénomène J, Jean-Hugues Villacampa, 23 rue Jean de Beauvais, 75005 Paris (Tel : 01.44.07.12.32).

Le azazin est barmi fou

Après In Nomine Satanis et Bloodlust, c'est au tour des Soirées Enquêtes de passer de la langue de Rabelais à celle de Goethe, sans pour autant perdre un gramme de ce charme latin qui fit leur succès. Premiers sur les rangs, Dieu est Mort et OVNI soit qui mal y pense, dont l'éditeur, Mario Truant (ça ne s'invente pas), considère qu'elles sont les plus adaptées au marché allemand. Vive l'europe !





Exit Aeon, Trinity is in the party

Aeon à peine sorti des fonds baptismaux par Mr et Mme White Wolf, le voilà dépabtisé par une méchante fée carabosse qui d'un coup de sa perfide baguette magique, transforme Aeon en Trinity. Why ? me diront les quelques anglophones qui nous lisent, pourquoi ? bafouilleront les autres, because parce que Aeon le jeu de rôles marche sur les plates-bandes d'Aeon Flux, un dessin animé culte et de science-fiction de la diffusion duquel MTV tire le plus grand profit, en dollars... Afin donc de ne pas se fâcher avec aussi forte partie, Mr et Mme Loup Blanc ont décidé de faire le dos ronds la queue entre les jambes et d'accepter le verdict avant qu'il ne soit imposé par un tribunal.

« Goliath met sa dose à David. »

Les plus informés d'entre-vous se souviennent sans doute que pareille mésaventure avait déjà frappé un éditeur de chez les mickeys, en l'espèce Palladium, qui s'était vu contraint de repabtiser son jeu Nightspawn en Nightbane, pour ne pas froisser l'éditeur de Spawn (actuellement sur vos écrans).
Moralité, c'est une fois de plus Goliath qui met sa dose à David. C'est beau l'Amérique !

C'EST ARRIVÉ QUELQUE PART...

• Par la grâce des documents déclassifiés, on vient d'apprendre que la C.I.A. a, à partir du début des années 70 et pendant vingt ans, employé des médiums et des voyants à des missions d'observation à distance (colonel Khadafi, plutonium nord-coréen, otages américains au Liban). Ce programme, baptisé « opération Stargate », a coûté environ 20 milliards de dollars aux contribuables américains.

• Les Israéliens sont les grands maîtres de l'arme secrète. Deux trouvailles au hasard : un canon à pois chiches mis au point au début de l'Intifada pour contrer les jets de pierre. Il est resté à l'état de prototype. La seconde : un chewing-gum introduit clandestinement en Égypte et censé provoquer la frénésie sexuelle des jeunes égyptiennes. On s'est aperçu qu'il avait exactement l'effet inverse car il contenait un produit chimique affectant les capacités sexuelles.

• Les dépouilles d'un couple de hyènes ont été récemment découvertes dans leur enclos d'un zoo du sud de la France. Le grillage de l'enclos a été découpé à la tenaille. Les bêtes ont été tuées avec un objet pointu et coupant, puis décapitées. Une fourche a été retrouvé non loin des cadavres. Ce n'est pas le premier cas en France. Alors ? Taxidermiste fou ? Rituel vaudou ? Composants de sort ?

... MAIS TOUT LE MONDE S'EN FOUT !

Mais encore...

Tableau de Chasse II : « Mary : la voix de Mary Lynch ».

Toujours aux éditions dont-il-est-impossible-de-prononcer-le-nom-correctement (Nestiveqnen) et toujours sous la plume de Benoît Attinost, sortira en avril le deuxième volet de la collection Tableau de Chasse (critique du premier volume dans backstab 6), intitulé « Mary : la voix de Mary Lynch ». On sait pour l'instant qu'il s'agit d'un scénario sombre, contemporain et toutefois fantastique traitant d'une sombre histoire de possession sombre.
Sortie en avril et critique complète dans le prochain numéro.

Lanfeust Magazine

La bédé bouge, la presse bédé aussi et entre la naissance de BoDoï et le décès de À Suivre, Lanfeust Magazine, futur organe officiel du parti Soleil, cherche à occuper un créneau différent. Ce nouveau mensuel dont le numéro 1 sortira le 22 janvier 1998 (pour Angoulême...) veut s'adresser à un large public et conquérir non seulement les grands ados amateurs de SF et d'heroïc fantasy mais aussi les kids de 12 ans qui lisent Spirou. Pour y parvenir, le sommaire propose des prépublications de Lanfeust de Troÿ bien sûr, mais également de Kookabura et des Maîtres Cartographes, des news bédés, des séries de gags, des news jeux (rôles !, stratégies, cartes, consoles, micros...). J'en salive déjà.
Alors bonne chance au nouveau venu et pour l'abonnement à vie, on fait comme on a dit...

The Game

David Fincher, le réalisateur du déjà culte *Seven* revient sur les écrans avec un film prometteur : Michael Douglas en rôle titre et un scénario que l'on nous prédisait du calibre de *Usual Suspects*. Au premier abord, le spectateur sera dépaysé. La réalisation est en effet aux antipodes de celle de *Seven*. Là où l'on avait un film nerveux et haché, *The Game* est un modèle de classicisme léché, simplement parfait. Très lent au début, histoire d'installer l'intrigue, il est construit en un crescendo régulier qui nous colle littéralement au fauteuil lors du dernier quart d'heure. La question est alors : fin à la *Seven* ou happy-end ? De toute façon, vous imaginerez les deux et devriez donc ressortir satisfaits, malgré votre étonnement.

Arkaal : jeu de combat avec figurines

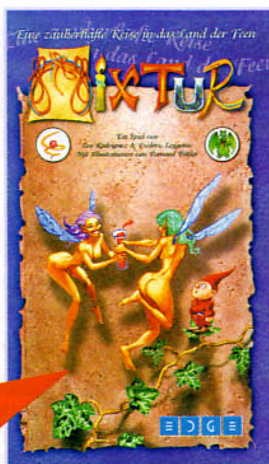


En marge des affrontements olympiens des titans du marché (Warhammer et Demonworld), Arkaal est un jeu de combat avec figurines photocopié à compte d'auteur par deux fanatiques éclairés, qui ont décidé de créer leur système et d'en faire profiter le vaste monde. Sur un centaine de pages, Thierry Husser et Valérie Florentin détaillent un univers, des peuples (amazones, démons, elfes, gobelins, mutants, nains, pygmées...) et livrent bien sûr des règles permettant à ce beau monde de s'entretuer de toutes les manières possibles, magiques ou pas. Notons pour finir qu'Arkaal a été choisi par le fabricant des figurines Fenryll pour porter haut le flambeau de la marque. C'est clair, bien fait, et vous pouvez le commander pour la modique somme de 120 F à Thierry Husser, 56A, rue du Général de Gaulle, 67150 Erstein.

Élixir : suite mais pas fin

Quand on a la chance de tenir un best-seller par la queue, on ne le lâche pas et on lui fait faire des petits. Ce vieil adage marketing fait parfois la richesse d'un éditeur et toujours le bonheur des joueurs, séduits avec quelques raisons par ce jeu loufoque et hors du commun. Après Alambic, Tnûûût (le titre est encore inconnu), deuxième extension à Élixir, sortira courant avril. Mais à la différence d'Alambic, Tnûûût ne se contentera pas d'apporter du grain à moudre au jeu, elle en modifiera carrément le moulin (comprenez les mécanismes). Élixir s'enrichira ainsi de cartes lieux, qui permettront aux joueurs de se procurer des trouvailles gratuitement pour les revendre ensuite aux autres.

Et je te nique la tête saperlipopette !



Exclusif : la version allemande du jeu

Cyclopédy et Lunatic Asylum



Nous avons reçus quelques lettres nous reprochant de ne pas avoir indiquer les adresses permettant de se procurer les deux prozines dont nous vantions les mérites dans ces mêmes colonnes et dans le numéro 6. On n'aime pas trop les reproches, d'autant que ces deux publications devaient faire l'objet d'une diffusion en boutiques au moment où nous bouclions le précédent numéro. Mais on est bonne pâte et puisque les zines en question n'ont semblent-ils pas pénétrer les voies insondables de la distribution de masse, voici les contacts :

— Cyclopédy : Pascal Boucher au 05.55.25.96.87 ou 05.55.84.19.84.

— Lunatic Asylum : Nicolas André au 01.34.12.53.50 ou 06.81.43.45.52.

Le ZOBBIE à Moscou
Double six, il est mal ton Tchétchène !



Avec cette photo, nous avons reçu une petite lettre que nous avons décidé de vous livrer en l'état, sans commentaire...

Voilà un moment déjà que je voulais vous faire part de cette découverte historique majeure.
Non sans déconner, cet été, je suis parti à Moscou avec deux copains. Une sorte de pèlerinage dans la capitale de l'ex-URSS en sorte. Nous avons tout visité, tout vu. Le mausolée de Lénine, les statues à la gloire du socialisme soviétique encore debout, la Place Rouge, etc.
Cependant, au détour d'une ruelle dans un parc soviétique d'antan, nous sommes tombés sur un bastion du Chaos capitaliste (ci-joint photo de moi-même très perplexe devant ce poste avancé du ZOBBIE games Workshop en pleine Russie).
Voilà qui pourrait lancer le débat suivant : mais où s'arrêteront-ils ?
Sur ce, je vous souhaite longue vie et bonne chance pour la suite.
David Ogea de Lausanne, Suisse.

GAMES WORKSHOP

Lenine est mort et c'est un troll bleu qui l'a tué

1998 : l'année du Lotus
Vampire sauce aigre-douce

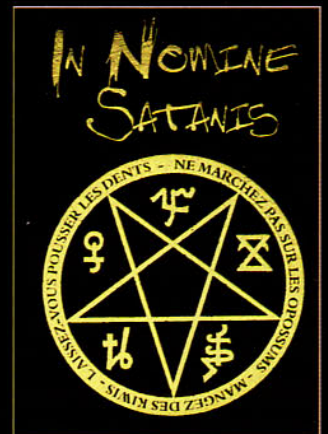


Amateurs de geisha, de soies rares, de sushi, de grande Muraille, cramponnez-vous à vos bols de riz, le Loup Blanc a décidé de mettre l'Extrême Orient sous coupe réglée et d'incorporer à son *Monde des Ténèbres* les mythes et légendes asiatiques. L'année 1998 a en effet été baptisée l'Anbée du Lotus par le studio White Wolf, qui s'apprête à publier pas moins de 6 suppléments sur le thème.
Placés sous le signe de l'honneur, du Karma, du Chi bref de tout ce qui fait l'ésotérisme aux yeux bridés, voici venir les Shen ou créatures surnaturelles à la sauce aux crevettes. Nous aurons tout d'abord droit aux vampires de l'Est pour *Vampire : la Mascarade*. D'entrée on me pose une question : pourquoi est-ce que ça s'appelle encore la Mascarade puisqu'on nous dit qu'elle n'existe pas pour les Shen ? Tout d'abord, petit scarabée, apprend que ça coûte cher de changer une Trademark. De plus, il faut bien assurer la continuité dans le changement et rassurer le client potentiel que tu es. Bref, ça continue de s'appeler la *Mascarade* et si tu continues de m'interrompre ainsi, tu iras me faire trente pompes sur les pouces, non mais ! Donc, à tout seigneur, tout honneur, White Wolf commence par les créatures reines de sa gamme, à savoir les vampires, qui apparemment n'aiment guère leurs confrères occidentaux et semblent avoir décidé de déterrer les katanas de guerre pour leur faire comprendre qu'ils ne sont pas ici chez eux (que les Tremere fassent gaffe, les têtes vont voler bas…). Ceci dit, nous devons certainement nous attendre à voir surgir des nouveaux clans, des nouvelles disciplines, de nouvelles rivalités…
Mais le Loup Blanc ne compte pas s'arrêter là et veut nous emmener plus loin sur la Voie de la Connaissance. Nous aurons ainsi droit, s'ils tiennent leur calendrier (d'après une rumeur non confirmée, les auteurs qui ne rendront pas leur copie à temps devront faire seppuku afin de coller au background), aux Hengeyokai, autrement dit les renard-garous, corbeau-garous, dragon-garous, chiens chauds-garous, mais aussi aux changelins, esprits, chasseurs de vampires, bref tout ce que le monde des ténèbres comporte de sain et d'amical au pays où le soleil se lève. Deux villes seront également décrites dans la plus pure tradition des citybooks, en l'occurrence Tokyo et Hong-Kong (ils ont quand même pris des références pas trop éloignées de nos faibles esprits occidentaux).

Tout ceci dans une gamme baptisée l'année du Lotus (j'aurais préféré l'année du kama-sutra mais personne ne m'écoute jamais) qui débarque dans vos boutiques à partir de février 98.

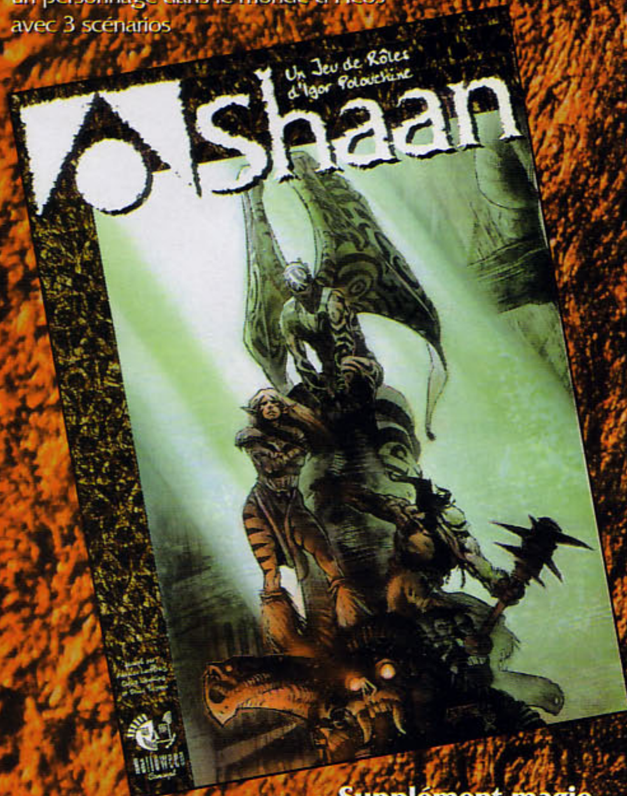
INS/MV3 et toutes ces sortes de choses...

La première extension pour INS/MV3 sera très certainement une compilation de scénarios qui reprendront le jeu là où il a commencé, c'est-à-dire un bon petit combat entre Anges et Démons. Ça changera de celui qui est contenu dans l'écran (paru au moment où vous lirez ces lignes) et qui propose à la fois un voyage dans le passé et une sacré bonne surprise. Ce n'est pas pour débutants, mais c'est un truc à vivre au moins une fois dans sa vie de rôliste. Ensuite on embrayera directement sur le guide des Anges et des Démons (deux produits différents bien entendu, on mélange pas les torchons et les serviettes). Ce sera 50% technique, 50% background et 100% délire.



Shaan GAMME

Livre de base
250 pages pour créer et faire vivre un personnage dans le monde d'Héos avec 3 scénarios





A paraître :
la trilogie de Léandre, ou l'Héossie vue par les humains.

Romans
La trilogie du cercle des réalités



Scénarios
Campagne en 5 modules jouables séparément

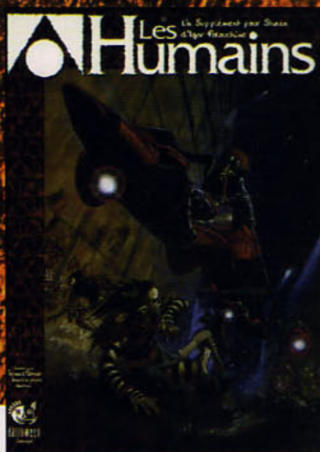
Écran
Rassemble tables et 2 scénarios



Supplément magie
Magie Nomoï, magie antique et magie des limbes
Tout pour créer ses propres sort.



Supplément Humain
Tout savoir sur les us et coutumes des envahisseurs, catalogue à l'appuis



A paraître :
· Supplément résistance, secret et organisation
· Supplément sur le Gaeshen, terres de glace et de mystères

Entrez dans un monde barbare entre magie et technologie !
Héos, planète colossale à la faune et à la flore débridée, rassemble 9 races intelligentes qui mêlaient leurs culture, leurs arts et leurs traditions. Tout allait pour le mieux avant que l'humain ne débarque des étoiles. Brûlant et pillant tout sur son passage, isolant les races dans des ghettos, ils ne tarde pas a se rendre maître de toute la planète. Toute la planète ? Non bien sûr, car d'irréductibles héossiens luttent avec leur magie, leurs armes archaïques et leur foi pour que l'Harmonie et la paix règnent à nouveau. Sus à la dictature théocratique. **Devenez une légende en renversant le Nouvel-Ordre !**



Halloween
Concept

Fantasy : l'Anthologie 1998





La patrie de Jules Vernes en danger





Si je vous dis Fleuve Noir, vous me répondez, romans fantastico-ferroviaires, sous littérature américaine, et vous avez peut-être raison. Mais peut-être seulement, parce que Fleuve Noir, bien décidé à redorer son blason, a choisi de publier en 1998 une anthologie de la Fantasy française, qui compilera en un seul volume les lauréats retenus par les responsables du concours. Responsables qui mettent la barre assez haut, en citant parmi leurs références littéraires des auteurs tels que Lewis Caroll, Clive Barker, Terry Pratchett ou Roger Zelazny, et d'ajouter : « il est temps de montrer au public que les francophones sont tout à fait à même de publier des textes de qualité dans ce domaine. L'imagination, la force des idées, la force des images, le souffle épique, le merveilleux et l'intelligence ne sont pas une exclusivité anglo-saxonne ! ». C'est vrai quoi bordel, sus à l'anglois, boutons le perfide albionnais hors de nos littéraires sillons, montjoie mère Denis !
Si d'aventure vous vous sentez le talent requis, envoyez une enveloppe timbrée à Henri Loevenbruck, 6, rue Michel de Bourges, 75020 Paris, afin qu'il vous retourne le dossier d'information. Toutes les nouvelles doivent lui être parvenues avant le 15 février 98. À vos claviers (AZERTY bien sûr).

Warlords vs Wizards

Vous pouvez depuis peu trouver dans vos boutiques le tout nouveau jeu de cartes made in ICE inspiré du célèbre jeu vidéo Warlords. Jusque là, normal. Mais vous vous souvenez peut-être que ce jeu devait initiallement sortir en septembre, soit en même temps que Warlords III, histoire de créer la totale synergie marketing tu vois coco. Sauf que, l'imprimeur c'est un peu trompé et a livré tous les jeux avec un verso Warlords et un recto Wizards... L'imprimeur est donc retourné à l'école des imprimeurs et Warlords CCG a pris trois mois de retard. Quant à la totale synergie marketing...

« The Magic is back »

Mais non, mais non TSR n'est pas mort (air connu)



Chez TSR on a le sens de l'humour : titré un catalogue « The Magic is back » quand on vient d'être racheté par WotC, ça vaut son pesant de Shivan à bords noirs. À moins qu'il ne faille lire « Magic is on my back » (j'ai Magic sur le dos) ce qui est sans doute plus proche de la réalité. Parce que pour ce qui est du retour de la magie, on repassera, le mot « magique »n'étant pas réellement le premier qui me soit venu à l'esprit à la lecture dudit catalogue ; Ce serait plutôt des mots genre « encore » ou « putain y nous r'mettent ça ».
Mais comme backstab ne prétend pas juger à votre place de ce qui est bon pour vous (ou alors un peu seulement), voici la revue de détail de ce que nos amis les mickeys nous ont concocté pour les trois prochains mois.
College of the Wizardry, un accessoire (donc rien de nécessaire puisque c'est accessoire) ouvrira le bal début janvier et faisant suite à Den of Thieves (les guildes de voleurs), décrira par le menu les clubs mondains dans lesquels les mages viennent jouer à Magic pour se détendre après le boulot.

l'imagination n'est toujours pas au pouvoir

Jankandor : Island of War ! est un décor de campagne toujours pour janvier, que vous pourrez utiliser quel que soit votre univers de prédilection, puisqu'il décrit une île envahie depuis peu par des morts-vivants et par le peuple Knorr (la soupe habituelle en quelque sorte).
Dernier livré du mois des grands frimats, Cult of the Dragon, réjouira les amateurs des Royaumes Oubliés qui y découvriront tout ce qu'ils ont toujours voulu savoir sans jamais oser l'imaginer sur les membres de cette organisation draconique : histoire, PNJ, activités, grands secrets... On reste en compagnie des dragons avec Heroes of Hope, un « dramatic supplement » (sic) pour Dragonlance Fifth Age, grâce auquel vous pourrez emmener vos frétillants aventuriers en quête d'une couronne ancestrâââle détenue par les elfes des mers.
En février, le Wizard's Spell Compendium Vol 3 poursuivra la série des annuaires de sorts bien rangés dans l'ordre. Viendront ensuite : Moonlight Madness, un scénario du RPGA dans lequel, les plus anglicistes d'entre vous l'ont compris, vous aurez affaire entre autres monstres errants, à des loup-garous ; Hellgate Keep, scénario de la série Dungeon Crawl (« ramper dans les donjons » en français dans le texte), vous propose de vous payer une tranche de portes-monstres-trésors au coeur d'un bon vieux donj' des familles, dont vous découvrirez avec surprise et effroi qu'il n'est pas aussi abandonné que les villageaois du coin le prétendent (c'est con un villageois dès fois). Toujours une aventure mais pour Ravenloft cette fois, Servants of Darkness semble sortir du lot, en proposant aux personnages de mener une enquête dans une ambiance d'inquisition et de chasse aux sorcières.
Cormanthyr : Empire of Elves (mars) est une grosse boîte de la série Arcane Age pour Forgotten Realms, bourrée de cartes, de plans et autres feuilles cartonnées, qui vous permettra d'exploiter pleinement les infinies richesses scénaristiques de l'empire elfe de Cormanthyr.
Last but nos least, le Monstrous Compendium Appendix III pour Planescape, vient clore en beauté cette vague de news à vous couper toute envie de faire du jeu de rôles.
Voilà. Après les bonnes paroles de Peter Adkison (WotC) qui annonçait lors du rachat de TSR que tout serait mis en oeuvre pour produire des oeuvres originales et de qualité, on constate avec douleur qu'on s'est bien moqué de nous et que l'imagination n'est toujours pas au pouvoir...

MITHRIL PRINCE AUGUST



M 363, M 364, M365 - NAINS


M255, M 256, M257 - SPECTRES


MB 396 - COFFRET SHELOB


M 191 - TOLWEN GUERISSEUSE ELFE

MB 279 - COFFRET LE SEIGNEUR DES NAZGULS

Points de vente Conseil Mithril

- 10000 TROYES - JEUX ET STRATEGIE
5, RUE ARISTIDE BRIAND 03 25 73 51 86
- 13100 AIX EN PROVENCE - ART'N MAGIC
21, RUE DES TANNEURS 04 42 26 77 80
- 14000 CAEN - LE PION
151, RUE ST PIERRE 02 31 85 17 77
- 20000 AJACCIO - CASUS LUDIS
9, BOULEVARD MAGLIOLI 04 95 22 07 36
- 20200 BASTIA - MENPHIS BELLE
14, RUE E.SARI 04 95 31 87 80
- 27140 GISORS - LE BOUTON D'OR
31, RUE CAPPEVILLE 02 32 55 16 12
- 29200 BREST - L'AMUSANCE
C/C COAT AR GUEVEN 02 98 44 25 30
- 30000 NIMES - TOUT LE MODEL REDUIT
8, RUE DE LA TRESORERIE 04 66 67 44 38
- 31000 TOULOUSE - SARL JEUX DU MONDE
14-16, MAURICE FONVIEILLE 05 61 23 73 88
- 33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES
162, RUE STE CATHERINE 05 56 44 26 03
- 34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR
7 BIS, RUE L' ANCIEN COURRIER 04 67 60 81 33
- 35000 RENNES - LE TEMPLE DU JEU
14, RUE PONT DES LOGES 02 99 30 35 35
- 37000 TOURS - LA REGLE DU JEU
29, RUE MARCEAU 02 47 64 89 81
- 42000 ST. ETIENNE - MIRAGE
31, RUE DE LA REPUBLIQUE 04 77 33 06 24
- 44000 NANTES - LE TEMPLE DU JEU
8, RUE DE L'HERRONIERE 02 51 84 05 05
- 45000 ORLEANS - EUREKA
GALERIE DU CHATELET 02 38 53 23 62
- 49000 ANGERS - SORTILEGES
23, RUE POELIERS 02 41 88 96 96
- 51100 REIMS - AU BEBE DE FRANCE
26, RUE DE L'ETAPE 03 26 47 79 91
- 54000 NANCY - LA MAISON D'ELENDIL
10, RUE DE LA MONNAIE 03 83 32 25 06
- 57000 METZ - HOBBY 57
GALERIE DE L'ESPLANADE 03 87 75 07 82
- 59800 LILLE - GAME'S
8, PL. GENERAL DE GAULLE 03 20 13 92 92
- 59800 LILLE - ROCAMBOLE
36, RUE DE LA CLEF 03 20 55 67 01
- 63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE
14, PLACE H. RENOUX 04 73 90 22 81
- 64000 PAU - AU PETIT TROLL
68, RUE CASTETNAU 05 59 27 05 51
- 66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES
30, PLACE RIGAUD 04 68 34 89 39
- 67000 STRASBOURG - PHILIBERT MODELISME
12, RUE DE LA GRANGE 03 88 32 65 35
- 69002 LYON - JEUX DESCARTES
13, RUE DES REMPARTS D'AINAY 04 78 37 75 94
- 72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX
53, RUE NATIONALE 02 43 23 96 81
- 74000 ANNECY - NEURONES
GAL. EMERAUDE DU LAC 04 50 51 58 70
- 75005 PARIS - JEUX DESCARTES
52, RUE DES ECOLES 01 43 26 79 83
- 75011 PARIS - MINIATURES 2000
63, AV. PHILIPPE AUGUSTE 01 43 71 26 02
- 75015 PARIS - JEUX DESCARTES
39, BD. PASTEUR 01 47 34 25 14
- 75017 PARIS - JEUX DESCARTES
6, RUE MESSONNIER 01 42 27 50 09
- 76000 ROUEN - LE DE D'YS
160, EAU ROBEC 02 35 15 47 46
- 76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU
92, RUE DU DOCTEUR VIGNE 02 35 41 71 91
- 77000 MELUN - CELLULES GRISES
5, RUE GUY BAUDOIN 01 64 09 21 36
- 77400 LAGNY S/MARNE - LE CENTAURE
128, RUE ST DENIS 01 64 30 90 35
- 78000 VERSAILLES - CAMISOLE
14, RUE MONTBAURON 01 39 20 97 46
- 78630 ORGEVAL - MODELES ET PASSIONS
C/C ART DE VIVRE RN 13 .... 01 39 75 78 00
- 85000 LA ROCHE SUR YON - STRATEGE
12, RUE GEORGES CLEMENCEAU 02 51 47 77 55
- 86000 POITIERS - LE DE A TROIS FACES
35, RUE EDOUARD GRIMAUD 05 49 41 52 10
- 87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE
3, RUE DE LA BOUCHERIE 05 55 34 54 23
- 91000 EVRY - CELLULES GRISES
C/C EVRY II 01 64 97 81 74
- 92330 SCEAUX - LE CARRE MAGIQUE
4, RUE DES ECOLES 01 46 83 03 44
- 94100 SAINT MAUR - AUX MODELISTES
7, RUE DE LA VARENNE 01 48 83 45 05
- 94210 LA VARENNE - L'ECLECTIQUE
93, AVENUE DU BAC 01 42 83 52 23
- 95014 CERGY - GAME'S
C/C CERGY III BAT. FNAC 01 30 75 95 42
- 95610 ERAGNY - LES FANAS
C/C ART DE VIVRE 01 34 48 90 49
- 97400 ST DENIS (LA REUNION) - SAM PLAYER
62, RUE JULIETTE DODU 03 62 21 30 07

BELGIQUE

- 6820 FLORENVILLE - THE NOBLE PALETTE (JAMES WELCH)
39, PLACE ALBERT PREMIER 061/32 03 20

PRINCE AUGUST - BP 29 - 78770 THOIRY

POLEMIQUE

But it is so hard To stand the ghetto

Dans le précédent numéro de *backstab*, Monsieur Jean-Hugues MATELLY, gendarme de son état et auteur d'un livre sur le jeu de rôles, préconisait la mise en place d'une signalétique constituée de trois notes... (attribuées selon le niveau de réalisme, de violence et d'anomie de chaque JdR) pour dissiper les fantasmes sulfureux qui naissent à la seule évocation de l'expression « jeu de rôles » (les sectes, les gourous, les meurtres rituels et les assassinats de vierges ne sont pas loin).

Eh bien je ne suis pas d'accord.

D'abord sur le principe même de cette signalétique (le CSA l'a imposée aux chaînes hertziennes le 1er novembre 1996 avec les excellents résultats que l'on sait : un film porno - au hasard - qui avant cette date n'avait aucun signe distinctif (sinon qu'il était porno). Vous, je ne sais pas, mais moi j'ai toujours détesté qu'on me dicte ma conduite ou qu'on me dise ce qui est bien ou mal pour moi. J'ai un cerveau, un libre arbitre et un esprit critique : à moi de m'en servir. Sauf à considérer l'ensemble des rôlistes comme des citoyens de seconde zone totalement irresponsables qu'il faudrait en conséquence placer sous tutelle, qu'ils soient majeurs ou mineurs, le principe même de cette signalétique est choquant. À moins que l'on ne cherche par là qu'à donner des gages à une opinion publique friande de raccourcis...

En outre, je ne suis pas persuadé que ce genre d'initiative porte ses fruits : à l'instar des films pornos ou violents, si l'on désigne clairement les jeux comme tels, vers lesquels croyez-vous que les jeunes joueurs, ceux qui ont besoin de faire leur culture rôlistique justement, vont se tourner naturellement ?

Ensuite, si tant est qu'on trouve quelques avantages à cette stigmatisation envisagée (le JdR joue la transparence, se responsabilise, devient adulte, etc.), je vois mal comment cette idée pourrait être mise en pratique sans susciter de soupçons. Car soyons clairs, qui va décider des notes à attribuer ou de la couleur de la pastille à coller ? Les éditeurs, bien entendu (on ne peut quand même pas tout leur enlever). Mais les éditeurs sont juges et parties dans cette affaire : s'ils éditent des jeux, ce n'est pas par altruisme ou bonté d'âme, c'est pour faire du profit. Et un produit « signalé », ça ne se vend pas forcément bien, sauf à être particulièrement retors et cynique et jouer



justement sur ça : le scandale, lui, fait vendre. Enfin, reste la difficulté liée à la perception de chacun : par définition, personne ne réagit de la même façon à la violence, au réalisme (n'est-ce pas la pire des violences ?) et à l'anomie, sauf à mettre tout le monde d'accord (un jeu dans lequel d'anciens nazis nécromants se faisant passer pour des membres de la Croix rouge tortureraient et violeraient des petits orphelins handicapés : eh encore ! je ne suis pas sûr qu'on ne pourrait pas y jouer au second degré). Comment, dans ces conditions, mettre sur pied une signalétique qui tienne la route alors que, par définition, ce genre de stigmatisation se réfère à une moyenne ? Pas possible. De plus, il y a la sensibilité de l'éditeur, qui colle sa pastille, et celle du joueur, qui repère le jeu grâce ou à cause de cette pastille. Les points de vue sont inconciliables.

STICKER OU PAS STICKER ?



Alors oui, je sais, on va me reprocher d'être un éternel râleur et de connaître déjà le JdR. Vous avez doublement raison. Mais ce n'est pas en ajoutant des notes ou un sticker de couleur sur une boîte que le jeu de rôles va sortir du ghetto dans lequel il se complaît, quoi qu'on en dise.

Guillaume DELAFOSSE

Xtrem Limit

Vente Par Correspondance
BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

Jeux de Rôles

DeD
anuel des joueurs ... 237
uide du Maître ... 202
at. des Armes et équipement ... 119
cran du Maître ... 59
uilles de personnages ... 70
s Dieux des Monstres ... 119
s Mondes de TSR ... 187
anuel du Druide ... 132
ption MJ ... Tel
anuel des Bardes ... 152
anuel des Elfes ... 159
anuel des Gnomes ... 159
anuel des Guerriers ... 159
anuel des Humanoïdes ... 159
anuel du Magicien ... 119
anuel des Nains ... 119
anuel du Paladin ... 159
anuel du Prêtre ... 119
anuel des Psioniques ... 119
anuel du Rôdeur ... 119
anuel du Voleur ... 119
ythes et Légendes ... 142
ecueil de Magie ... 128
CC Monstrous Manual ... 146
nual MC I ... 107
nual MC II ... 107
tion: Combat & Tactics ... 118
tion: Skills & Powers ... 118
tion: Spells & Magic ... 109
M Option: High Level Camp. ... 118
cyclop. Magica 1, 2, 3 ou 4 ... 157
ges & Specialists ... 118
nnual MC III ... 118
tes of Fiortmon Peak ... 125
rld Builder's Guidebook ... 125
Hero's Tale ... 78
les of the Comet ... 197
OYAUMES OUBLIES ... 274
estiaire Monstrueux des R.O. ... 133
s Carnets d'Elminster ... 204
raconomicon ... 119
rpes de la Côte ... 102
tacombes de Soireoile ... 69
les de l'Etern. Rencontre ... 145
arco Volo (le volume) ... 55
Monde des Elfes Noirs ... 127
unes de Montproford ... 259
lénae ... 74
ins of Undermountains I ou II ... 149
e North Campaign Expansion ... 149
izards & Rogues of the R. ... 118
orcers & Priests of the R. ... 118
ths & Avatars ... 118
nthenil Empire of Magic ... 157
eroe's Lorebook ... 118
olo's Gu. all things Magical ... 118
w the Mighty are Fallen ... 78
ndermountain: Stardock ... 53
AVENLOFT ... 239
lle de la Terreur ... Tel
stiaire Monstrueux ... 133
uide des Fantômes ... 119
uide des Vampires ... 99
e Navire de l'Horreur ... 119
ontact Mortel ... 65
n festin de Gobelyns ... 126
onstrous Compendium II ... 60
onstrous Compendium III ... 107
hild. of the Night: Vampires ... 117
uide to Transylvania ... 74
ARK SUN (Soleil Sombre) ... 181
estiaire Monstrueux ... 105
Alliance Voilée ... 99
berté ... 163
égociants des Dunes ... 99
ou d'esclaves ... 78
Elfes du Feu et de Cendres ... 120
ark Sun Revised Ed. ... 155
C Appendix II ... 107
RAGONLANCE: Fifth Age ... 154
lanescape (VF) ... 258
estiaire VF ... 189
onstrous Compendium I ou II ... 107
onstrous Compendium III ... 107
anes of Chaos ... 181
anes of Law ... 181
anes of Conflict ... 181
lbound: The Blood War ... 157
uide to the Astral Plane ... 128
aces of Evil: The Fiends ... 117
EON RPG ... 173
PPEL DE CTHULHU ... 189
e Guide du Caire ... 122
e Livre des Monstres ... 84
rois Ombres ... 85
uide de Londres ... Tel
ttati Asset ... Tel
cenes ... 58
ew Orleans ... 109
ealm of shadow ... 128
nspeakable Oath 14/15 ... 77
thulhu Live ... 109
reamLands 4ed. ... 115
inions ... 71
rkham Sanitorium ... 96
920's investigator Comp. ... 122
reaming Stone ... 77
ew Orleans Guidebook ... 99
scape From Innsmouth ... 134
ead Reckonings ... 83
rs Magica 4th Edition ... 192
oleficium ... 115
aeries ... 109
allen Angel ... 73
omma Fabula (screen) ... 96
edge Magic ... 90
tlantis ... 227
cran ... tel

Battletech 4th Ed. ... 165
Battle Force II ... 224
Dragon Roars ... 77
Bloodlust ... 223
Les Voiles du Destin ... 199
Chroniques Sanglantes ... 199
Vengeance ... 199
Bubblegum Crisis RPG ... 154
Before and After ... 115
Changelin: Le Songe ... 250
Ecran ... 100
Guide du Joueur ... Tel
Changeling Player's Guide ... 118
Shadows on the Hill ... 76
Court of All Kings ... 81
The Shadow Court ... 91
Isle of the Mighty ... 118
KithBook: Sluag ... 64
The Enchanted ... 87
Changeling 2nd ED ... 162
Dreaming Dice ... 37
Book of lost realm ... 76
Dreams & Nightmares ... 93
Champions : T.N.M. RPG ... 160
Alliances ... 90
Chateau Falkenstein ... 237
L'Ere de la Vapeur ... 151
The Book of Sigils ... 102
Comme Il Faut ... 109
Lost Notebooks of Leonardo ... 109
The Memoirs of Auberon ... 128
Cyberpunk ... 224
Cyberpunk 3rd Ed. ... 160
Wildside ... 128
Chrome 3 ... 137
Ecran ... 84
Night City ... 208
Protect and Serve ... 137
Enfant de la Nuit ... 137
Chrome 2 ... 120
Chrome ... 137
Home of the Brave ... 156
Chromebook 4 ... 52
Bartmoss' brainware ... 102
Firestorm StormFront ... 115
Firestorm Shockwave ... 115
Dark Earth ... 260
Ecran ... 95
Les Marcheurs ... 119
Deadlands RPG ... 189
Deadlands VF ... 190
L'Ecran+2 Scénarios ... 94
The Quick and the DeadVF fév.
The Book'o the Dead ... 128
Perdition's Daughter ... 32
Independence Day ... 32
Smith & Robbards ... 128
Weird Wailin's CD ... 96
Twisted Tales ... 32
The Great Maze Boxed ... 160
Derailed ... 32
Hucksters & Axes ... 128
Earthdawn ... 275
Accessoires Maître de jeu ... 107
Les Brumes de la Trahison ... 123
Le Compagnon ... 180
Corrompue ... 109
Barsaive ... 227
Denizens Vol. 1 ou 2 ... 115
Parlainth: The Forgotten City ... 160
Sky Point and Vivane ... 160
Earthdawn Companion ... 115
Earthdawn Survival Guide ... 115
Throal Adventures ... 77
Prelude to War ... 83
Blood Wood ... 115
Theran Empire ... 128
Secrets Societies of Barsaive ... 115
Elric ... 236
Melniboné ... 217
La Nef des Fous ... 126
Les versets impies ... 133
Est inconnu ... 132
Ecran ... 94
Atlas des Jeunes Royaumes ... 202
Sailing on the Seas of Fate ... 109
Corum ... 141
Feng Shui ... 180
Fading Sun ... 169
Screen & Weapons ... 81
Lords of the Known Worlds ... 119
Weird Places ... 59
Price of the Celestial Sun ... 122
Player Companion ... 170
Guildes ... 255
Ecran Guildes ... 85
Les Carnets Pourpres T1 ... 76
Les Venn'dys ... 114
Romans ... 42
Le Loom ... 180
Terra Incognita ... 35
Requiem des Ombres ... 218
Atlas ... 179
Atlas N°2 ... 137
Les Prophéties de l'aube b. ... Tel
GURPS ... 223
Conan ... 151
Horreur / Cyberpunk / Japon Créat. fantastiques / Psioniques ... 132
Ecran ... 94
Espace ... 142
Peuples Imaginaires ... 142
Vampires ... 179
Warehouse 23 ... 115
Mecha ... 115
Planet Krishna ... 115
Robots ... 109
Reign of Steel ... 115
UltraTech 2 ... 115

Harnmaster RPG 2nd Ed. ... 234
Bestiary ... 174
Magic ... 168
Hawkmoon 2 ... 239
L'Ecran 2 ... 94
Le S. des sans-masques ... 180
Heavy Gear ... 192
Field Guide: North 1 ou 2 ... 96
Field Guide: South 1 ou 2 ... 96
Badlands Sourcebook ... 121
Character Compendium ... 147
Northern Vehicle Comp. ... 154
Les Héritiers de Kadesh ... 151
Imago ... 180
In Nomine Satanis (3nd ed) 208
In Nomine Satanis (US) ... 150
Ecran ... 94
INS (US) Screen ... 66
Night Music ... 108
Skyrealms of Jorune 3rd Ed. 136
Atlas Jorune ... 122
The Gire of Sillpus ... 82
J.R.T.M. 2ed ... 213
La Comté ... Jan
Trésors des Terres du Milieu ... 162
L'Ecran du JRTM ... 73
La Carte du JRTM ... 58
Créat.des Terres du Milieu ... 84
Moria ... 112
Les Rangers du Nord ... 108
La Lorien ... 110
Isengard ... 108
Les Ents de Fangorn ... 108
Les Cavaliers de Rohan ... 108
Le Royaume de Cardolan ... 110
Rivendell ... 63
Les Voleurs de Tharbad ... 63
Aux Portes du Mordor ... 63
Assassins de Dol Amroth ... 63
La Porte des Gobelins ... 63
Ruines des Dunéens ... 68
Valar & Maiar ... 96
MERP II RPG ... 128
Elves ... 128
Angmar ... 160
Mirkwood ... 160
Southern Gondor: People ... 141
Southern Gondor: Land ... 192
Amor:The People ... 141
Amor : The Land ... 174
Deluxe Lord of the Ring Map ... 70
Northern wastes ... 174
Hands of Healer ... 115
Kult ... 227
Ecran ... 94
Les Légions des Ténèbres ... 180
Les Anges Déchus ... 184
Métropolis ... 161
Au delà des Limites ... 161
Le coeur, l'esprit et l'âme ... 112
Kult 2nd ED ... 147
Judas Grail ... 96
Clavis Inferno ... 115
Purgatory ... 77
The Orphanage ... 51
Le Monde de Murphy ... 172
Legend of the 5 Rings RPG ... 179
GM Pack ... 64
The Way of The Dragon ... 72
Distant Thunder ... 72
Honors Veil ... 64
The Way of the Unicorn ... 96
City lies ... 96
Loup-Garou ... 179
L'Ecran + feuilles de personnages ... 77
Rite de Passage ... 99
La Voie des Loups ... 102
Rage sur New-York ... 120
Le Livre du ver ... 128
Caerns: Lieux de Pouvoir ... 145
Le livre du Conteur ... TEL
Werewolf 2nd Ed. ... 151
Werewolf Screen 2nd Ed ... 54
Tribebook (le volume) ... 54
Project Twilight ... 64
Freak Legion ... 64
Rage Across the World Vol. 1 ... 108
Warriors of the Apocalypse ... 76
Black Labyrinth ... 55
Silent Striders Tribebook ... 50
Axis Mundi ... 97
Rage Across the World Vol. 2 ... 101
Werewolf Chronicles Vol. 1 ... 108
Nuwisha ... 50
Silver Fangs tribe Book ... 50
Litany of the Tribes Vol 1 ... 100
The Essential WOD ... 81
Frontiers Secrets ... 76
Star Gazers ... 58
Kinfolk ... 86
Werewolf Wild West RPG ... 151
Screen ... 90
Pocket Deck ... 66
Mage, le livre des règles ... 179
L'Ecran + une aventure ... 63
La Trame du Destin ... 102
Technocratie: Progeniteurs ... 67
Le Livre des Ombres ... 154
La Toile Numérique ... 143
Mage 2nd Edition ... 151
Mage 2nd Edition Screen ... 81
Fragile Paths ... 58
Horizon: Stronghold of Hope ... 81
Mage Tarot Deck ... 97
A Book of Shadows ... 97
Verbena ... 54
Virtual Adepts ... 54
Void Engineers ... 54
Akashic Brotherhood ... 54

Cult of Ecstasy ... 54
The Chaos Factor ... 81
Technocracy: Progenitors ... 54
Iteration X ... 54
New World Order ... 54
The Book of Madness ... 81
Book of Crafts ... 97
Mage Chronicles Vol.I ... 118
Dreamspeakers ... 54
Storytellers Guide ... 97
Order of Hermes ... 54
Technocracy Syndicates ... 54
Mage Chronicles Vol. 2 ... 115
Millennium's End v2.0 ... 128
Mekton Z + ... 132
Mutant Chronicles ... 192
La Confrérie ... 142
Imperial ... 142
Le Manuel du Franc-Tireur ... 108
Capitol ... 142
Mutant Chronicle 2nd Ed. ... 180
Illan:The Mistress of the Void ... 64
Beyond the Pale ... 58
The 2nd Directorat ... 83
NEPHILIM 2 ... 265
Sc.Occ.1, 2 ou 3 ... 120
Le livre noir ... 185
Les Arturiades ... 180
Ecran Néphilim II ... 95
Selenim ... 179
L'Atalante Fugitive ... 114
Les Arcanes 1 à 16 (l'unité) ... 95
Romans ... 42
L'apprenti ... 86
Rose-Croix ... 170
L'assemblée du seuil ... 180
Nightprowler ... 255
Mémoires de sang ... tel
Noir: The Film Noir RPG ... 170
Over The Edge 2nd Ed. ... 160
Forgotten Lives Adventures ... 102
Palladium RPG 2nd Ed. ... 126
Pendragon ... 236
Noblesse Oblige ... Tel
Montagnes Sauvages ... 137
Land of Gants ... 120
Arthurian Companion ... 96
Polaris ... 189
Ecran ... 90
Carte ... 81
Le Guide des Profondeurs ... 94
Pirates ... 120
Dossier Confidentiel ... Tel
Equinoxe ... 132
Rêve de Dragon ... 190
Rifts ... 160
Rifts Sourcebook ... 77
England ... 102
Africa ... 102
Mercenaries ... 102
Japan ... 128
The Juicer Uprisings ... 109
Lone Star ... 109
World Book 14 : New West ... 134
World Book 14 : Spirit West ... 134
World Book 16 : Fed. of Magic ... 83
Coalition Navy ... 73
Rolemaster ... 192
Manuel des Combats ... 68
Man. des Perso. et Camp. ... 103
Manuel des Sorts ... 120
L'Ecran de RM ... 58
Créatures & Trésors ... 124
Companion I ... 115
Companion II ... 126
Companion III ... 119
Companion IV ... 111
L'Horreur d'Orgillion ... 63
Compagnon du Combattant ... 128
Compagnon Set ... 145
Compagnon du Mage ... 145
Compagnon VII ... Tel
Rolemaster 3rd Rules ... 192
Companion Set ... 54
Arms Law Standard Revised ... 102
RM Player Guide ... 64
Rolemaster Spell Law 3rd Ed ... 128
Rolemaster Talent Law ... 115
Weapon Law ... 115
Rolemaster Annual 96 ... 64
Black Ops ... 102
Martial Arts Companion ... 115
Essence Companion ... 115
Shades of Darkness ... 93
Runequest ... 230
Trolls ... 208
Shaan ... 189
Archeos ... Tel
Les Humains ... 123
Le livre de Schemes ... 113
Ecran ... 90
Shadowrun 2nd Ed ... 237
Shadowrun France ... 157
Témoin Occulaire ... 104
Métacréatures Européennes Tel
Ecran Shadowrun ... 90
Le Guide de Seattle ... 119
Le Grimoire ... 161
Le Démon dans la bouteille ... 85
La Reine Euphoria ... 85
Guide de l'Amérique du Nord ... 170
Les voleurs de narcopuces ... 94
La Dame de Coeur ... 80
Nations Americains d'Origine ... 204
Alerte Rouge ... 104
Elven Fire ... 103
Tir Tairngire ... 204
Des Pourris et des Ombres ... 94
Chien de Guerre ... 141
Shadowtech ... 96

Cybertechnology ... 96
Awakenings: New Magic ... 96
Dunkelzahn's Secrets ... 96
Virtual Realities 2.0 ... 115
The Shadowrun Companion ... 96
Missions ... 96
Underworld Sourcebook ... 96
Mob War ... 77
High Tech & Low Life ... 128
Target UK ... 96
Rigger II ... 108
Predator & Prey ... 96
S-Q-U-A-D-S ... Tel
Star Wars 2nd Ed. ... 192
Star Wars 2nd Ed. révisée ... 246
Le Guide de la B. des Jedis ... 165
Le Guide de l'Empire ... 113
Le Guide de l'Alliance ... 132
Pluie d'Etoiles ... 65
Les Récupérateurs ... 65
Manuel du Général Cracken ... 81
Le Domaine du Mal ... 71
Le Guide Etoile de la Mort ... 98
Manuel du Maître de jeu ... 115
Ecran du maître de jeu ... 81
Supernova ... 129
Le Guide de la Trilogie ... 180
Cargos Interstellaires ... 129
Eclaireurs ... 129
L'enlèvement de Crying ... 75
Fragments Bordure Extérieure ... 104
Guide de l'Héritier de l'Empire ... 151
Les étoiles jumelles de Kira 104
Mort ou Vif ... 104
S.W. RPG Revised (couleur) 162
Fantastic Technology ... 96
Galaxy G. 1 à 9, 11, 12 (l'unité) ... 96
G. G. #10: Bounty Hunter ... 115
Wanted by Cracken ... 96
Gamemaster Handbook ... 115
Heroes and Rogues ... 115
Miniatures Battles 2nd Ed. ... 115
Rebel Sourcebook, 2nd Ed. ... 141
Imperial Sourcebook 2nd Ed. ... 141
Planets Collection ... 160
Jedi Academy Sourcebook ... 160
Kathol Rift ... 96
Shadows of the Empire ... 141
The Thrawn Trilogy ... 160
The Darkstryder Campaign ... 192
The Truce at Bakura ... 141
Shadows Empire: Planet Col. ... 96
Star Wars Live Action RPG 128
Tales of the Jedi ... 160
Pirates and Privateers ... 115
Classic Adventures #4 ... 128
Star Wars Instant Adventure ... 96
S.W. Adv Journal Vol x 1 #1 à 13 ... 77
Fantastic Tech.: Droids ... 96
Hires of scums & villainy ... 115
The Mos Eisley Box Set ... 224
Imperial Double Cross ... 64
Black Sands of Sokorro ... 115
Cracken's Fret dossier ... 120
Secret of the Sisar run ... 90
Adventure Journal #14 ... 77
Traveller RPG ... 160
Starships ... 128
Central Supply Catalog ... 147
Alien Archives ... 147
Milieu O:The Third Imperium 147
First Survey ... 147
Pocket Empires ... 139
Psionic Institutes ... 139
The Long Way Home ... 128
Vampire, le livre de règles 171
Vampire, l'écran ... 59
Des Cendres aux Cendres ... 92
Les Liens du Sang ... 56
Chicago by Night ... 149
Succubus Club ... 135
Diablerie au Mexique ... 89
Le livre des Guides joueurs ... 171
Le livre de Clan au choix ... 103
Milwaukee by Night ... 128
Le livre du Conteur ... 145
PortFolio ... 180
Livre du Clan Gangrel ... 103
Vampire 2nd ed ... 151
Vampire 2nd screen ... 54
Dirty Secrets Block Hand ... 97
The Inquisition ... 64
Clanbook / Le volume ... 54
Player's guide to the Sabbat ... 91
Hunters hunted ... 54
Player's Guide 2nd ed ... 118
Los Angeles by Night ... 97
DC by Night ... 75
Berlin By Night ... 75
Storyteller's handbook ... 91
Storyteller Guide to Sabbat ... 75
Prince's Primer ... 58
Elysium:The Elder Way ... 91
Book of Nod ... 58
Vampire Diary:The Embrace ... 76
Chicago Chronicle vol. 1 ... 118
Chicago Chronicle vol. 2 ou 3 ... 108
Montreal by Night ... 81
Ghouls : Fatal Addiction ... 81
ClanBook Giovani ... 54
Pins des Clans (au choix) ... 29
T-Shirts White Wolf ... 109
Verre (1/clan) ... Tel
Vampire: l'Age des Tén. ... 197
Vampire: the Dark Ages ... 151
Ecran ... 81
Livre des secrets du conteur 120
Liber Constantinopolis VF ... Tel
Dark Ages Screen ... 54
Storyteller's Secrets ... 81
Constantinople by Night ... 64
Cappadocian ... 64
Dark Age Companion ... 108
Liege, lords & lackey ... 81
Clash of Will ... 43
Libellius Sangginis 1 ... 76
The Masquerade
Masquerade Book of Props ... 81
Elder's Revenge ... 97
Laws of the Night ... 58
Oblivion ... 81
Liber des Goules ... 58
Laws of the wilds ... 81
The Long Night ... 81
Monde des Ténè.: France ... 189
Gypsies ... 76
World of Darkness: Outcasts ... 81
Destiny's Price ... 81
WoD Combat Book ... 104
World of Darkness 2nd Ed. ... 97
Midnight Circus ... 76
WoD: Mummy 2nd Ed. ... 81
Warhammer ... 180
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e ... 88
Mort sur le Reik ... 150
Le Pouvoir derrière le Trône ... 132
Middenheim ... 113
Kislev ... 112
Repose sans paix ... 123
Empire en Flammes ... 142
Le Seigneur des Liches ... 113
Ecran ... 36
1er Compagnon ... 113
Le Feu dans la Montagne ... 113
Le Sang dans les Ténèbres ... 104

La Mort sur son rocher ... 104
Guerre au Royaume des Nains ... 113
Sombre allé de la mort ... 123
Le Château de Drachenfels ... 123
Pour la Gloire d'Ulric ... 167
Le Nouvel Apocryphe ... 142
L'Agonie du Jour ... 154
Waste World RPG ... 160
Shogunate ... 90
Wraith: Le Néant ... 208
Ecran Wraith ... 94
Guide du Joueur ... 161
Midnight Express ... 104
Wraith Second Ed. ... 151
Wraith Second Ed. Screen ... 81
The Quick and the Dead ... 64
The Hierarchy ... 64
Dark Kingdom of Jade ... 81
Dark Kingdom of Jade Adv. ... 81
Haunts ... 81
Artificers ... 64
Sandmen ... 64
The Risen ... 64
Dark Reflections: Spectres ... 54
Guildbook: Masquers ... 64
Shadow Players Guide ... 97
Charnel House of Europe ... 81
Haunters ... 64
Mediums ... 76

WARGAMES

Victoire de Pyrrhus ... 117
Rivoli ... 351
Hannibal ... tel
Hispagna ... 306
Shoot ... tel
La grande guerre ... 360
Iena 1806 ... 278
Révolution Française ... 306
Scandinavia ... 306
Vicksburg 1863 ... 250
Saratoga ... 174
Borbonassa : Army Group S. ... 282
All Quiet on the W. front ... 234
ASL Annual 97 ... 165
The Great Rail Wars ... 374

WARGAMES Fantastiques

Warzone ... 237
Warzone compendium 1 & 2 ... 170
Figurines ... Tel
DemonWorld ... 374
Livre Armée ... 104
WARHAMMER Nelle Ed. ... 465
Etat Major Elf Sylvain ... 47
Sorcière Elf Sylvain ... 57
Eclaireur Elf Sylvain ... 66
Régiment Guerriers du Chaos ... 123
Sorcier du chaos ... 66
Seigneur homme-bête ... 76
Minotaure ... 104
Prince-Démon ... 104
Horreurs Roses ... 47
Paladin Bretonien ... 57
WARHAMMER 40.000 ... 465
Motojet Vyper ... 142
Falcon Eldar ... 198
NECROMUNDA ... 465
Outlanders ... 266
Gang (au choix) ... 123
SPACE HULK ... 465
WARHAMMER QUEST ... 465
TALISMAN ... 369
Pour tout renseignement concernant la Gamme G.W, nous contacter

MAGAZINES

Inquest ... 25
Scrye ... 25

Jeux de Cartes

Boite/Booster
Services Compris ... 108
Pirates des Caraïbes ... 108
Orques & Trolls ... 108

Alien vs Predator
Starter ... 645 .tel
Booster ... 637 .tel

BABYLON V
Starter ... 645 .60
Booster ... 280 .13

Dune
Eye of the Storm Starter ... 552 .52
Eye of the Storm Booster ... 576 .17

Imajica
Starter ... 540 .tel
Booster ... 540 .tel

Guardians
Starter VF ... 55
Booster VF ... 16
Dagger Isle ... 16
Necropolis Park ... 12

Legends of the Five Rings
Anvil of Despair Starter ... 524 .48
Anvil of Despair Booster ... 485 .15
Crimson and Jade Start. ... 524 .48
Obsidian Ed. Starter ... 524 .48
Obsidian Ed. Booster ... 485 .15
The Battle of Beiden Pass ... 159
Scorpion Coup ... Tel

Mythos
Dreamlands Starter ... 492 .53
Dreamlands Booster ... 584 .17
New Aeons Starter ... 492 .53
New Aeons Booster ... 584 .17

Shadowrun
Starter ... 492 .53
Booster ... 584 .18

Star Wars
Starter ... 569 .53
Booster ... 546 .16
A New Hope ... 599 .18
Dagobah ... 798 .15

Le Seigneur des Anneaux
Guide des Sorciers ... 154
Starter VF ... 399 .44
Booster VF ... 479 .15
10 Boosters + 1 offert ... 150
Middle-earth: Dark Minions ... 462 .14
The Lidless Eye Start. ... 439 .48
The Lidless Eye Boost ... 490 .14
Dragons VF ... 479 .15
10 Boost. Dragons + 1 offert ... 150
Against the Shad. Boost. 650 .20

SPELLFIRE
Starter VF ... 75
Booster VF ... 21
Dragonlance Boosters ... 472 .14
Ravenloft Boosters ... 472 .14
Forgotten Realms Boosters 472 .14
Underdark Boosters ... 472 .14
Powers Booster ... 472 .14
Runes & Ruins Booster ... 522 .14
Birthright Boosters ... 522 .14
Night Stalkers Boosters ... 522 .14
Draconomicon Boosters ... 522 .14

StarTrek Dice Game
Fed. Gal. Class Starship ... 547 .96
Klingon Var'Cha Class Cru. ... 547 .96

Vampire: The Eternal Struggle
Starter ... 510 .59
Booster ... 486 .15
V:TES Dark Sovereigns ... 540 .13
V:TES Ancient Hearts ... 540 .15
Darkness Unveiled ... 102

X-Files - The Card Game
X-Files Starter ... 547 .50
X-Files Booster ... 516 .15

Netrunner
Starter VF ... 99
Booster VF ... 16
Proteus ... 16

MAGIC

MAGIC VF
Encyclo Magic l'Assemblée ... 139
•Tempête
Starter + 1 boost T.N. offert ... 59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. ... 590
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 190
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Aquilon VF
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 190
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Magic 5ème Ed./Mirage
Starter + 1 boost T.N. offert ... 59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. ... 590
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 190
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Magic 4ème Ed.
Starter + 1 boost T.N. offert ... 59
8 Starters + 2 offerts ... 472
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 189
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Visions
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 190
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Renaissance
Booster ... 11
15 Boosters + 5 offerts ... 165
45 Boosters + 15 offerts ... 540
•Terre Natale
Booster ... 11
15 Boosters + 5 offerts ... 165
40 Boosters + 20 offerts ... 479
•Boite Magic pour débutant ... 85

MAGIC VO
•WeatherLight (Aquilon VO)
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 190
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Magic 5th Ed.
Starter + 1 boost T.N. offert ... 59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. ... 590
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 190
30 boosters + 6 offerts ... 569
•Visions
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 189
27 boosters + 9 offerts ... 513
•Fallen Empires
Booster ... 12
10 boosters + 2 offerts ... 120
45 boosters + 15 offerts ... 539
•Mirage
Starter + 1 boost T.N. offert ... 59
8 Start + 2 offerts + 2 boost. ... 472
Booster ... 19
10 boosters + 2 offerts ... 189
27 boosters + 9 offerts ... 513

ACCESSOIRES

Circuit Formule Dé ... 104
Boite de 7 dés Assortis ... 26
Tube de 7 dés géants ... 49
Bourse Cuir ... 29
Bourse Velour ... 13
DeckProtector dos noir (100) ... 61
Packs de 40 Pierres + bourse ... 29
Classeur Ultra-Pro ... 46
Feuille portes cartes (9 cartes) ... 1.50
Feuille portes cartes (6 cartes) ... 2
Portfolio 4 pochettes ... 27
Portfolio 9 pochettes ... 39
Deck Protectors (100) ... 44
100 por. cart. souples Ultra-Pro ... 10

DEAD LANDS 190F Collisimo Offert

NOUVEAUTÉ •Dark Minions VF •White Hand TEL

Bataille des JEDI 165F

DEMON WORLD LIVRE ARMÉES EMPIRE ou ORC 104F

LA GRANDE GUERRE 360F Collissimo Offert

Orcs & Trolls, Pirates des Caraibes, Service Compris Au choix 108F

Un Avoir de bienvenu de 50F à valoir sur une prochaine commande de plus de 450F

FRAIS DE PORT

• GRATUIT pour toute commande supérieur à 450F (Franco)
• Colissimo (48H) 35F • Contre Remboursement + 35F
• DOM TOM 49F

COMMANDES

• Par Courrier, accompagné d'un chèque ou mandat du montant de la commande
• Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre Remboursement
• Nos prix sont valables jusqu'au prochain numéro et dans la limite des stocks

Les jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras — Document non contractuel — Nos prix sont suceptibles de changer sans préavis

DELAFOSSE ON THE NET

Surfing area

Bon, on fait court parce qu'il y a du monde au portillon !

Le suivi produit, coco !

Si le dossier du numéro précédent sur les catacombes vous a mis en jambes ou l'eau à la bouche, apprenez qu'un site français plein d'infos sur les catacombes et les égouts vient de voir le jour sur le web.
ourworld.compuserve.com/homepages/drac

Mais trop, c'est beaucoup trop !

Dans la même série (c'est typiquement le genre d'information dont on a toujours besoin un jour ou l'autre et qu'on ne sait jamais où trouver), signalons donc aux MJ amateurs de " *Subway* " et de scénarios sans fin dans les couloirs de tous les métros de la planète qu'ils trouveront toutes les informations (plan compris) relatives à leur petite aliénation spécifique sur le web. Attention toutefois : il s'agit d'informations contemporaines.
metro.jussieu.fr:10001/bin/cities/english

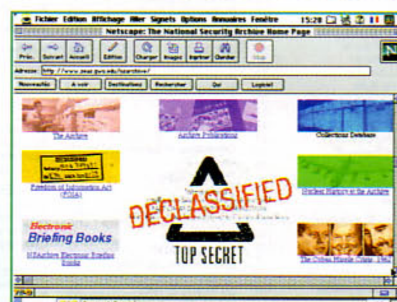
La nostalgie se porte bien, merci !

Je n'irai pas par quatre chemins : c'est LE must du bimestre. Si je vous dis Sea Wolf, Defender, Berzerk, Space Invaders (si, si !), vous replongez brutalement dans vos années boutonneuses de lycéen découvrant la vie et notamment l'univers enchanteur des bornes d'arcade du café le plus proche de votre collège. Oh ! je sais, vous allez me dire qu'on vous tanne en ce moment avec les 25 ans du jeu vidéo. Mais, honnêtement, entre nous, quand vous voyez toutes ces vieilleries à l'écran, ça vous démange pas de faire une petite partie ? Eh bien c'est possible, chez vous, sur votre ordinateur (quel qu'il soit, seul Dieu est grand). Comment ? Grâce au boulot de fans qui mettent à votre disposition un émulateur et des " *roms* ", les jeux eux-mêmes. On en redemande.
Pour PC : ***www.francecom.net/stan/main.html***
Pour Mac à : ***www.xs4all.nl/~delite/arcade_mame.html***

Dans la série " Faut m'enrichir un peu ce background "...

Des stats (américaines) sur tout et n'importe quoi. Produites par plus de soixante-dix agences fédérales américaines et compilées par The Federal Interagency Council on Statistical Policy. Il y en a sur tous les sujets : naissance, allaitement, production de charbon, criminalité, énergies, construction, justice, ressources naturelles, emploi et chômage, santé, population, etc. De quoi donner un peu de chair à vos intrigues outre-atlantiquesques.
www.fedstats.gov

Des archives déclassifiées



Site créé et alimenté par la N.S.A. (pas l'agence fédérale, la National Security Archive), institution privée qui milite pour la déclassification des archives américaines et leur diffusion. Si vous êtes en manque d'idées de complot pour égarer vos joueurs, vous y trouverez votre comptant : mort du Che, crimes commis par la C.I.A. au Guatemala, relations nucléaires sino-américaines, les indiscrétions de la messagerie électronique de la Maison blanche, etc.
www.seas.gwu.edu/nsarchive

Cartes de villes américaines (1847-1925)



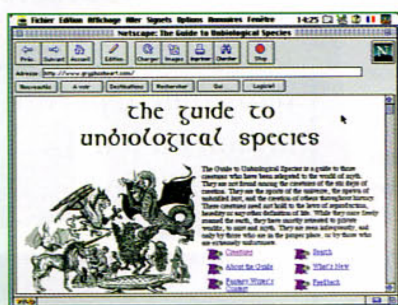
De la 3D iso avant l'heure. C'est plutôt beau, ça fait de jolis indices ou fac-similés et surtout on peut agrandir tel ou tel point de chaque carte afin d'obtenir un plan détaillé d'une zone spécifique. Si vous avez une imprimante couleur, vous allez en boucher un coin à vos joueurs.
lcweb2.loc.gov/ammem/pmhtml/panhome.html

Euh... c'est quoi déjà un adachigahara ?

Si votre culture mythologique ressemble à un fromage de Gruyère ou si, plus simplement, vous ne savez plus quelle monstruosité opposer à vos vaillants joueurs, allez jeter un coup d'œil sur le site américain référencé

Let's Surf

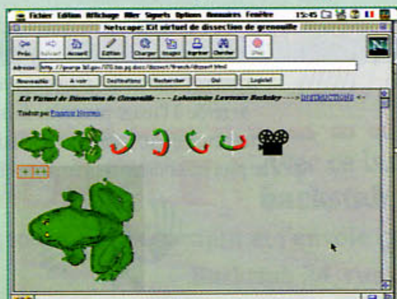
ci-dessous. Vous y trouverez une liste impressionnante de créatures fantastiques et mythiques (un petit texte de présentation pour chaque) un index, des images et des liens.
www.gryphonheart.com



vous avez demandé la police...

Sachez qu'il est désormais possible, pourvu de s'être au préalable doté du *"plug-in"* qui va bien, d'écouter chez soi, de ce côté de l'Atlantique, les scanners de la police et des pompiers de certaines villes américaines. D'abord, vous pourrez faire votre sachant auprès de vos copains. Ensuite, ça peut servir à sonoriser une partie.
www.policescanner.com

Le site le plus frog



Gag ou gadget, on se pose encore la question. Toujours est-il que si vous arrachiez les ailes des mouches quand vous étiez petits et si vous trouviez malin de vérifier que quand on tire sur la queue d'un chat ça lui fait mal, vous allez pouvoir continuer votre petite carrière de sadique en disséquant virtuellement une grenouille (on croit rêver !).
george.lbl.gov/ITG.hm.pg.docs/dissect/french/dissect.html

Et comme on se revoit pas avant le mois de janvier...
Allez donc chercher le cadeau que backstab vous réserve au pied du sapin (***www.algonet.se/~bernadot/christmas/calendar.html***) et concevoir votre carte de vœu personnelle (***www.all-yours.net***).

CHRONIQUE D'UNE RELIQUE

La compagnie des glaces

Au cœur de l'hiver 1986, Jeux Actuels nous gratifiait d'une production 100 % française, issue de l'imagination conjuguée de Fabrice Cayla, Jean-Pierre Pécau et G.J. Arnaud. Pour ceux d'entre vous qui sont trop jeunes pour s'en souvenir, sachez que la *Compagnie des Glaces* est une longue saga à succès qui a fait les beaux jours des éditions Fleuve Noir pendant une bonne partie de la décennie et qui s'est achevée aux environs du 50ème épisode.

Nous ne saurions que trop vous conseiller de lire ces romans qui, sans atteindre la qualité littéraire d'*À la recherche du temps perdu*, ne le cède en rien en au chef d'œuvre proustien et le surpasse allègrement en ce qui concerne la vivacité de l'action et le rythme des retournements de situations.

" Ach, ch'aime les trains "

En l'an 2300 et des briquettes, notre bonne vieille Terre est une immense banquise gelée, le soleil ne pouvant traverser l'épaisse couche de débris issus de l'explosion de la Lune qui encercle la haute atmosphère. La société humaine s'est reconstituée autour de grandes compagnies ferroviaires qui créent et exploitent des réseaux de voies ferrées et de stations sur l'ensemble de la planète.

L'univers de la *Compagnie des Glaces* est, comme on le devine, frais et primesautier. Les grandes compagnies comme la TransEuropéenne ou la Sibérienne maximisent le profit de leurs actionnaires en opprimant la population, bien obligée d'en passer par leurs services pour survivre. La philosophie dominante, " Le train, c'est la vie, l'immobilisme, c'est la mort ", encourage le maintien du *statu quo* et étouffe toute initiative déviante : " Toi pas d'accord, toi pas avoir chauffage ! ".

Mais quelques courageux résistants, tels le héros de la saga, Lien Rag ou les Roux, de mystérieux mutants adaptés au froid ou encore d'innombrables sectes d'adorateurs du soleil, luttent contre la mainmise des compagnies et pour la Liberté et le Progrès (roulements de tambour).

papier glacé

Le jeu de rôles, paru alors que la série n'était pas encore achevée, se présente sous la forme de deux livrets insérés dans une pochette faisant office d'écran pour le meneur de jeu (le Grand Aiguilleur !). Le moins que l'on puisse dire est que le look du jeu colle au sujet : c'est sobre, c'est blanc, c'est froid, c'est laid. Ne pas rater la feuille de personnage, moins accueillante qu'un formulaire de la Sécurité sociale. Mais en ces temps héroïques, on faisait avec les moyens du bord.

Le système de jeu utilise des pourcentages et une table de résolution modifiant les chances de succès en fonction de la difficulté de l'action. Petite originalité, les personnages sont définis psychologiquement sur deux axes mettant en opposition leur attachement aux principes de la Glace ou du Soleil et leurs convictions en faveur des Compagnies ou de la Liberté. Ce système permet de simuler les changements d'opinion du personnage, reproduisant l'évolution du héros de la série au fil des romans.

Des chapitres sont consacrés aux règles de simulation du froid, de la conduite des locomotives, des tirs et combats et autres sous-systèmes de jeu. L'ensemble est relativement simulationniste mais reste gérable par un joueur normalement doté en neurone(s).



" Le train, c'est la vie, l'immobilisme, c'est la mort "

Le second livret approfondit un certain nombre de détails concernant le monde, son fonctionnement et ses secrets, part importante de l'intérêt de la saga, et se termine par un scénario d'introduction. Le jeu ne connut qu'un seul supplément à notre connaissance, un scénario intitulé " Les Locos fantômes ", présenté sous forme d'un petit livret au format poche.

Jean-pierre pécau, ludion du jeu de simulation

On doit au coauteur de la *Compagnie des Glaces* de nombreux jeux tels *l'An Mil*, *Cyber Age*, *Capitaine Vaudou* ou encore *Locus Palmarum* (pour *miles Christi*). Connu comme le houblon dans le milieu du jeu, JPP a aussi sévi dans la BD en tant que scénariste (*Nash*, chez Delcourt).

La face cachée de l'iceberg

L'adaptation d'un film ou d'un roman en jeu de rôles est un exercice périlleux, car un univers romanesque ne se prête pas forcément à la liberté inhérente au jeu. Les échecs sont bien plus nombreux en ce domaine que les succès, quel qu'ait été le retentissement de la source d'inspiration. Séduisant *a priori*, l'univers de la *Compagnie des Glaces* se révèle à l'usage poser plus de problèmes au meneur de jeu, pardon, au Grand Aiguilleur, qu'il ne peut raisonnablement en supporter.



Le jeu ne prend en compte que la moitié environ des romans parus et c'est dans cette seconde moitié que nombre de secrets (tels l'origine des Roux) sont révélés. Nous devons à la vérité de dire que sur la fin, ça gonfle un peu, on sent un je ne sais quoi de relâchement. La saga de la *Compagnie des Glaces* n'a pas la cohérence et la finesse de détail du *Seigneur des Anneaux*, ce qui est parfois gênant dans le cadre d'un jeu de rôles.

Mais si au détour d'une étagère de votre magasin favori vous trouvez cette relique, laissez-vous tenter. Avec un peu de boulot, l'univers peut s'avérer suffisamment riche pour quelques bonnes soirées de jeu.

Arnaud Bailly

Abonnez-vous à backstab et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **backstab** + votre cadeau au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement soit un numéro **gratuit** !

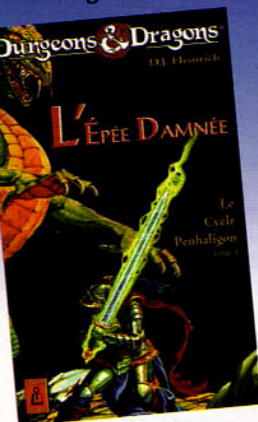
ABONNEMENT ÉTRANGER : 200 F/One year subscription 40 $ US. Offre valable jusqu'au 28 février 1998

CADEAUX AU CHOIX

• Inspirés de D&D, **L'Epée Damnée** *(Cycle de Penhaligon Tome 1)* ou **Le Songe de la Sorcière** *(Cycle de Penhaligon Tome 2)*

• En grand format, **Necroscope** de Brian Lumley

• Inspirés de Vampire, **Rongé par la Bête**, Première *ou* seconde partie.











A B C D E



N°1 : DISPO



N°2 : ÉPUISÉ



N°3 : DISPO



N°4 : ÉPUISÉ



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO

FORMIDABLE ! Avec ce bulletin je peux m'abonner et commander les anciens numéros de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :

Backstab 24, rue du Pré St-Gervais 93500 PANTIN FRANCE

ABONNEMENT

☐ **OUI, je m'abonne** .... 175 F (ou 200 F pour l'étranger)

et je choisis mon cadeau : Choix 1 : A B C D E

s'il est épuisé, voici mon Choix 2 : A B C D E

ANCIENS NUMEROS

☐ Je commande le **numéro 1** .... 35 F (40 F pour l'étranger)

☐ Je commande le **numéro 3** .... 35 F (40 F pour l'étranger)

☐ Je commande le **numéro 5** .... 35 F (40 F pour l'étranger)

☐ Je commande le **numéro 6** .... 35 F (4

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays : ....

Age : .... Profession* : .... Téléphone* : ....

Signature obligatoire : *(des parents pour les mineurs)*

Quels sont vos jeux préférés* : ....

....

BS07

*facultatif

Débuter dans la figurine

Le matériel indispensable

Pas de bon travail sans bon matériel, c'est là un principe universel, et on veillera donc à réunir quelques outils de base. Un couteau X Acto à lame pointue, quelques limes fines de sections variées, de la colle (voir plus loin), un produit de rebouchage (idem), de la peinture et des pinceaux, quelques modèles de figurines peintes, découpés ou repérés dans les magazines spécialisés et vous êtes parés.

Il ne reste plus qu'à vous trouver un endroit propice, de préférence vous étant réservé, ce qui évitera de devoir tout ranger en fin de séance.

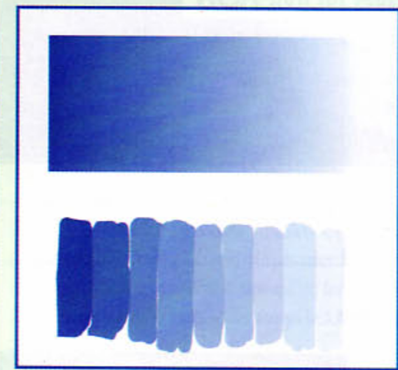
Un tapis plastifié est recommandable pour les découpes, ainsi qu'un bon éclairage, genre lampe d'architecte.

Trois opérations principales :

— couche dans le ton de base désiré ;

— ombrages des creux en veillant à ce que cette ombre ne soit pas trop dure mais au contraire fondue ou dégradée dans le ton précédent de base ;

— éclairages des reliefs et arêtes avec le même souci de douceur que précédemment donc, recherche de fondu (peinture à l'huile), de fondu dégradé (Humbrol) ou de dégradé pur (acrylique).



Les conseils fondamentaux

Voici bientôt trente ans que le virus de la figurine s'est emparé de moi, générant une passion à ce jour intacte. Les pages qui suivent, fruit de cette expérience, vous apporteront les bases indispensables pour débuter ou progresser, tout en vous évitant de commettre les mêmes erreurs que moi.



À quel usage sont destinées les figurines ?

Il est important, dès le départ, d'établir la destination des figurines. Vont-elles être intégrées dans un jeu, c'est-à-dire subir une manipulation constante, être rangées, voire empilées dans une boîte en attendant d'entrer en action ? Pour résumer, si leur destin n'est pas la collection statique et contemplative, il n'est certainement pas utile de passer un temps fou à leur décoration, une peinture propre, nette, sans bavure, dans des tons judicieusement choisis, sera le plus souvent suffisante.

Si, au contraire, vous ambitionnez de créer de purs joyaux, uniquement voués à l'admiration dans une vitrine abondamment éclairée, il vous faudra alors déployer des trésors de patience et de savoir-faire ; dans les deux cas, la lecture des lignes qui suivent vous sera bénéfique.

Les principes fondamentaux

On peut affirmer sans pratiquement craindre d'être démenti que la peinture de toutes les parties d'une figurine est régie par les mêmes règles élémentaires, les mêmes recettes diront certains.

La peinture a le plus souvent tendance à noyer les détails plutôt qu'à les mettre en valeur : pour éviter cet inconvénient, à craindre particulièrement sur les figurines de petites échelles, il va falloir souligner ces détails et pour cela ombrer les creux et éclairer les reliefs.

En effet, de par leur petite taille, les figurines n'accrochent pas la lumière comme un individu à l'échelle 1. Il va donc être nécessaire de tricher pour faire ressortir le travail du sculpteur et en souligner les qualités.

Retenez bien que :

- pour **fondre** deux teintes à l'huile, il suffit de tapoter leur frontière avec un pinceau à poils drus et courts, en essuyant celui-ci fréquemment sur un Sopalin ;



- pour **dégrader** un ton acrylique vers le plus sombre ou le plus clair, on ajoute progressivement une teinte appropriée en rétrécissant la surface traitée.

Le visage

Le visage est l'une des pierres d'achoppement de la figurine, quel qu'en soit le sujet.

C'est effectivement la première chose qu'un spectateur, éclairé ou non, va scruter et ce visage va tout de suite le renseigner sur la qualité générale probable de la figurine. Qui peut le plus, peut le moins, cette partie de la pièce étant la plus complexe à peindre, sa réussite suggérera au spectateur, consciemment ou pas, que le reste du corps est en rapport. Ainsi une très bonne peinture du vêtement ou des armes ne rachètera en rien un visage raté.

Vous l'avez compris, votre attention et vos soins doivent être concentrés sur ces quelques millimètres carrés et c'est par eux que vous commencerez la peinture d'une pièce.

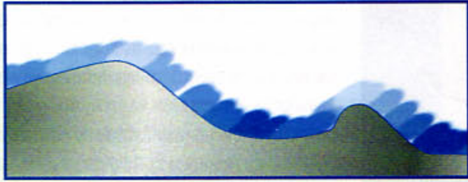
Le visage, étape par étape



Examinons donc, pas à pas, une bonne manière de procéder. Sachez tout d'abord qu'un ton chair de base relativement bronzé est généralement plus seyant qu'un ton trop pâle, cadavérique (sauf quand c'est justement l'effet recherché).

On mélangera donc, mais ce n'est qu'un exemple, un peu de blanc, d'ocre et de brun rouge (terre de sienne brûlée ou similaire). Du brun rouge seul ou plus foncé viendra souligner tous les creux (bordure du visage, orbites, ailes du nez). Suivant la nature de la peinture utilisée, vous chercherez à fondre l'ombre et la chair ou à dégrader, de manière imperceptible, le passage d'un ton à un autre. Lorsque





Pour faciliter l'intégration des ombres et des lumières avec le ton de base général, on partira le plus souvent de celui-ci auquel on ajoutera une teinte plus foncée (pour les ombrages) ou une teinte plus claire (pour les éclairages).
Le soin apporté à ces deux dernières opérations fera toute la différence entre une figurine simplement " mise en couleur " et une autre affichant déjà un minimum de prétention artistique.
Certains trouveront l'ensemble de ces opérations fastidieux mais la qualité décorative d'une pièce est à ce prix.

l'effet désiré est obtenu, sans qu'il ne subsiste de dureté, on ajoutera du blanc pur au ton de base pour faire ressortir les arêtes ou surfaces bombées. (front, coin interne des yeux, arête nasale, ailes du nez, menton). Même fondu dégradé que pour l'ombre. On peut recommencer ces deux opérations jusqu'à obtention de l'effet recherché, en n'hésitant pas à intensifier sans tomber pour autant dans l'exagération, mais le petit personnage doit prendre vie sous votre pinceau. Au début, vous aurez un peu peur, puis le " métier " viendra et vous préférerez l'expressivité à la fadeur.
Un peu de rouge ajouté au mélange vous permettra de suggérer les pommettes et la bordure des oreilles.
Encore un peu de brun ajouté et vous obtenez le ton idéal pour peindre les lèvres.

Regardez-la dans les yeux !

Si le visage est l'attraction principale d'une figurine, le regard, les yeux donc, représentent l'élément essentiel du visage. Des yeux ratés gâchent irrémédiablement un visage et, par extension, nuisent considérablement à la réussite générale d'une pièce. C'est d'une main ferme, qui ne tremble pas, que vous aborderez cette partie délicate. Certains préfèrent d'ailleurs commencer par peindre les yeux, d'autres finissent par eux, chacun doit sentir ce qui lui convient le mieux. En règle générale, il est préférable de faire simple si l'on doute quelque peu de ses capacités. L'échelle guidera aussi votre choix, en 30 m/m un simple trait posé judicieusement est souvent plus heureux que l'élaboration maladroite d'un œil complet comprenant les cils, le blanc, la pupille et l'iris.
Si vous vous en sentez capable, vous pouvez cependant pousser les choses plus loin en procédant comme suit :
— Surface de l'œil peinte en blanc gris.
— Dessin des cils supérieurs.
— Pose de l'iris (brun-bleu).
— Ombrage de la paupière inférieure et coin interne de la paupière supérieure, éclairage du bord de la paupière inférieure.
— Peinture de la pupille.
— Point de blanc.

Des poils aux rides

Cheveux et barbes peuvent être peints dans un ton blond, châtain, brun ou roux. Ces tons parlent d'eux-mêmes et vous choisirez les couleurs en conséquence sans oublier de faire vivre ces pilosités, par des ombres et des éclairages logiques. De très fins traits plus clairs ajouteront à la légèreté finale.
Une dernière inspection générale, quelques traits expressifs, quelques rides, une éventuelle intensification des ombres et lumières, vous devez être entièrement satisfait du visage avant de passer à la suite.
On peut aussi y revenir et corriger ou améliorer ce qui a été fait.

Les tissus

La peinture des vêtements répond aux exigences habituelles, ton de base, éclairage, ombrage, seule la nature du tissu guidera le rendu final. Un personnage de rang élevé portera des effets plus riches, taillés dans de fines étoffes, la peinture devra donc être encore mieux fondue et soignée. Certains même peuvent porter de la soie, à l'aspect chatoyant et au rendu satiné. Cette très légère brillance devra être parfaitement sensible et l'on aura alors recours soit à la peinture à l'huile, soit à un vernis satin qu'il est souvent préférable de préparer soi-même à l'aide d'un mélange de vernis brillant (1 goutte) et de vernis mat (2 ou 3 gouttes). Le vernis doit être appliqué uniformément, en n'oubliant aucun endroit difficile d'accès et en veillant à la minceur de la couche toujours préférable à l'épaisseur excessive qui empâte et favorise la brillance.

Les cuirs

Un ton cuir se peint suivant les règles générales : ton de base, ombrage et éclairage, ce dernier pouvant être plus vif que sur un tissu, de par l'effet satin que présente généralement ce matériau.
Comme pour la soie et les tissus précieux, l'effet satin sera obtenu par la peinture à l'huile ou par un vernis final approprié.
On distingue plusieurs types de cuir :
— la peau simple (chamois, daim) d'aspect quasi mat ;
— le cuir naturel ou teinté (bélières, baudriers, bottes, fourreaux, sacoches diverses, rênes) d'aspect satin ;
— les cuirs vernis (officier de haut rang) d'aspect franchement brillant.

Leurs teintes

Le rendu de texture sera donc guidé par l'aspect recherché.
Les cuirs peuvent être blancs, naturels, bruns, rouges, verts, noirs.
Seul le cuir écru peut se prévaloir du titre de naturel, tous les autres, y compris le blanc, sont teintés. Un cuir naturel, assez clair lorsqu'il est neuf, peut se patiner et se salir avec le temps ; les zones de frottement restent claires. Le cuir, principalement les bottes, peut être empoussiéré ou plus ou moins recouvert de boue, ce rendu devant être en relation exacte avec le terrain sur lequel évolue le personnage. Route poudreuse, boue, humidité, neige, autant de facteurs qui influeront sur l'apparence des chaussures.

Les métaux

Le bon rendu des métaux apporte une grande crédibilité de la figurine ; plusieurs techniques peuvent être mises en œuvre.

• Le métal nu
Votre figurine est en métal, il suffit de bien polir celui-ci à la lime, au papier de verre ultra fin ou à la laine d'acier puis de le vernir au brillant (après éventuellement l'avoir interprété en ombrage noir bleuté).

• La peinture
Un peintre habile est capable de suggérer le métal surtout sur les figurines de petite échelle, en utilisant simplement la peinture (de

L'ébarbage

Une figurine, quel que soit son sujet, sa taille ou la matière dans laquelle elle a été coulée, est toujours issue d'un moule dont il reste forcément des traces. L'assemblage des deux parties du moule produit un joint (peu perceptible pour les figurines en résine) qu'il faut éliminer à la lime ou au couteau X Axto, comme les défauts éventuels de coulée. En effet, la peinture, bien loin de dissimuler ces joints et défauts divers, ne fera que les mettre en valeur et cela restera comme un reproche permanent, déparant à jamais une peinture, fût-elle soignée. De plus, une bonne préparation de la figurine vous permet de mieux faire connaissance avec elle et de réfléchir à sa décoration.

" Pas de bon travail sans bon matériel "

La sous-couche

Le matériau composant votre figurine est généralement peu propice à la mise en peinture. Les figurines de plomb principalement, de par leur nature et leur couleur gris métallique, sont particulièrement réfractaires (sauf si elles sont vendues déjà sous-couchées). Un bon apprêt de base est donc recommandé : il aidera la surface à recevoir la peinture et permettra aussi de détecter tout défaut de préparation (traces de colle, mauvais ébarbage, trous minuscules dus à une coulée imparfaite). La solution la plus simple consiste à vaporiser du blanc mat en bombe mais on peut aussi appliquer une ou plusieurs couches d'acrylique blanc, en sachant bien que deux ou trois fines couches sont préférables à une seule épaisse.

« On peut affirmer que la peinture de toutes les parties d'une figurine est régie par les mêmes règles élémentaires, les mêmes recettes. »

Le choix de la peinture

Trois familles de peinture sont principalement utilisées.

• Les énamels (la marque Humbrol est la plus connue et la plus utilisée) est une peinture qui sèche vite et se dilue à l'essence ; son rendu est mat mais sa nouvelle formule " spécial aérographe " lui a fait perdre de ses qualités couvrantes.

• La peinture à l'huile, peinture d'artistes confirmés, reste difficile à maîtriser pour un débutant et son rendu satin, voire brillant, sa lenteur de séchage, sont autant de handicaps.

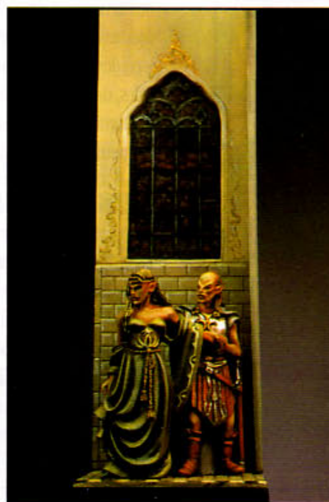
• L'acrylique, peinture moderne par excellence, sèche vite, se dilue à l'eau et est d'un emploi très pratique. C'est la plus utilisée par les néophytes. Les jeunes figurinistes l'ont plébiscitée depuis longtemps.

« Le visage est la première chose qu'un spectateur va scruter et ce visage va tout de suite le renseigner sur la qualité générale probable de la figurine. »

préférence à l'huile). Le contraste doit être important, allant du noir bleuté profond au blanc pur, mais parfaitement fondu ou dégradé. Un vernis satin parachèvera le travail.

• Les peintures métalliques

Chaque marque a créé ses propres peintures métalliques, que ce soit or, cuivre, argent, alu ou acier. Les produits présentent tous le même inconvénient : une granulométrie insuffisamment fine des particules métalliques en suspension. Le rendu final est donc un peu graineux si l'on y regarde de près : c'est cependant le procédé le plus simple et l'on pourra s'en contenter si la figurine n'est pas destinée à la vitrine.



• Les poudres métalliques

La poudre métallique, à mélanger à un vernis ou à du médium à peindre, est certainement la méthode la plus couramment utilisée par les figurinistes de tout bord car son rendu imite le métal naturel à la perfection.

Méthode générale pour peindre les métaux

On distingue deux familles de métaux :

— Les métaux blancs : acier, alu, argent.

— Les métaux jaunes : cuivre, laiton, bronze, or.

Quel que soit le procédé de métallisation choisi, on sous-couche toujours :

— En noir pour les métaux blancs.

— En brun foncé pour les métaux jaunes.

Cette sous-couche, même en grande partie recouverte, influencera l'aspect final car les creux principaux resteront dans ce ton de base, la transparence plus ou moins prononcée des couches de recouvrement laissant aussi filtrer le noir ou le brun initial.

Si les creux restent très sombres, les reliefs d'une pièce métallique, eux, accrochent très fortement la lumière, quelques éclats de blanc pur pouvant même souligner les aspérités d'un objet doré.

La couche de base foncée doit subsister sur le pourtour, soulignant ainsi les limites de la pièce traitée. Sans cette couche de base, ou celle-ci étant complètement recouverte, l'objet apparaîtrait fade, sans chaleur et sans interprétation artistique, il sera simplement " mis en peinture ".

Les colles

Les figurines vous seront souvent proposées en pièces détachées, ce qui facilite le moulage et permet une plus grande richesse des détails, ainsi qu'une finesse accrue. Il vous faudra donc une ou plusieurs colles de bonne qualité. Là aussi, vous apporterez du soin à cette opération, veillant à fixer les éléments bien en place et non approximativement et à ce qu'aucun creux ou joint disgracieux ne subsiste (rebouchage alors à la pâte Epoxy, genre Milliput ou même, dans les cas moins graves, en s'aidant de la colle).

Deux types de colle vous seront utiles :

— les colles Cyano

— les colles Epoxy

— la colle cyano existe en deux types de viscosité : liquide et gel.

La colle liquide diffuse par capillarité entre deux éléments, même parfaitement joints : elle est donc très souple d'utilisation, elle prend instantanément mais il faut bien veiller à ce qu'elle ne coule pas sur les doigts, soudure immédiate assurée et séparation à la lame de rasoir... grande prudence donc. Il n'y a pas de repentir possible avec ce type de colle, aucun ajustage non plus, il faut être sûr de son coup.

La cyano gel est moins imprévisible car elle demeure là où elle est appliquée. Elle prend un peu moins rapidement et permet donc un ajustage rapide, et des surfaces de collage infimes suffisent à souder les éléments.

Les colles cyano prennent vite et ne nécessitent donc pas un maintien fastidieux des éléments assemblés. La solidité des collages est cependant limitée, surtout dans le temps. Les chocs, peu prononcés mais secs, sont aussi très néfastes.

— Les colles Epoxy, dites aussi à deux composantes, sont des gels à prise semi-rapide ou lente.

La première solidifie en cinq minutes environ et donne un collage efficace tandis que la seconde, utilisable pendant une heure, prend en trois ou quatre heures et met vingt-quatre heures pour sécher à cœur. Il est quasi impossible de désolidariser deux éléments assemblés avec ce type de colle. Elle sera utilisée en priorité pour tous les assemblages lourds, requérant une solidité à toute épreuve, dans tous les cas où vous ne serez pas obligé de maintenir les pièces concernées (4 heures sans bouger, c'est long !) et si vous n'êtes pas trop pressé. La fixation des figurines sur leur socle, notamment, doit faire appel à ce type de colle. Elle se présente toujours sous la forme de deux tubes dont il faut extraire une dose égale, l'un étant la colle par elle-même, l'autre le durcisseur. Un mauvais dosage, un mauvais mélange donnent des résultats catastrophiques car, outre le fait que la colle ne prendra jamais, il faudra ôter le mélange gluant avant d'en appliquer un autre. Un travail soigné, dans ce domaine comme dans tous les autres, est indispensable. Nous n'aborderons pas ici la soudure, qui fut un élément déterminant dans la fabrication des premières figurines, mais sachez que le fer à souder est un outil non négligeable dans l'arsenal du figuriniste, un jour peut-être...

La transformation

Et justement, voici un domaine dans lequel cet ustensile peut avoir son utilité mais vous aborderez ce problème plus tard. De petites transformations sont cependant possibles, sans pour autant prendre des proportions inquiétantes.

On peut par exemple limer un détail, bouger parfois l'orientation d'un bras ou de la tête, des armes peuvent être modifiées ou interchangées. En usant de Milliput (ou un de ses clones), une pâte epoxy à deux composants durcissant en 1 heure environ après mélange, vous pourrez ajouter des détails et plus tard, refaire complètement certaines parties d'une figurine voire la créer entièrement. Le Milliput rebouche les trous importuns, reconstitue les volumes... Il peut s'utiliser en fins boudins roulés, allant jusqu'au fil ou en feuille mince (aplatie avec un objet cylindrique), ce qui permet de refaire des pans entiers de vêtement (manteaux, basques, écharpes, etc.) .

L'eau et le talc sont des aides précieux lorsque vous travaillez le Milliput ou tout autre produit, ils ont un effet isolant bien utile car ces pâtes sont assez collantes, surtout sur les outils.

Le décor

Le décor est l'un des éléments essentiels à la bonne mise en scène d'une pièce. Point n'est besoin pour autant de donner dans le compliqué et la sobriété bien pensée sera souvent d'un meilleur effet.

Il faut distinguer dans le décor les éléments naturels (terre, végétation, roches et cailloux) des éléments construits (barrières, pans de murs, etc.).

Les terrains peuvent être obtenus en appliquant des enduits comme le polyfilla ou de la pâte à papier qui donneront les volumes principaux. Ces volumes sont travaillés à la spatule. Roches et cailloux sont appliqués dans le frais en tentant d'obtenir un effet naturel, tout excès nuisant à

la crédibilité. Des branchettes, de l'herbe (flocage), du sable peuvent enrichir la scène, collés à la colle blanche.
Tout ces éléments doivent être peints car leur teinte naturelle n'est pas à l'échelle.
Ombrages et éclairages sont appliqués, comme pour les figurines, en prenant bien garde à ne pas user de tons trop crus (surtout pour les verts) ; de l'ocre, du beige, du brun, du gris, sont largement utilisés ; on cherchera toujours à imiter au mieux la nature, grâce à des tons éteints, sobres.
Les éléments construits peuvent être réalisés en carton fort, en bois, en plasticarte ou en carton plume.
Ces matériaux sont découpés au cutter et à la scie métallique puis assemblés. Ils peuvent être enduits pour simuler des crépis ou gravés pour figurer pierres et moellons. Une bonne peinture est aussi très importante en se référant aux couleurs employées pour les terrains. Surtout rien de trop vif et agressif, n'hésitez pas à salir et empoussiérer les constructions, cela aidera à les intégrer dans les éléments naturels.

Les vernis finaux

Les figurines destinées aux jeux demandent une protection spéciale car elles seront plus exposées aux heurts et aux " prises de mains ". Deux couches de vernis satin ou brillant (le plus solide) leur permettront de faire face efficacement aux agressions.
En cas d'accident grave, des repeints sont toujours possibles : n'allez cependant pas transformer ces petits objets fragiles en cibles pour projectiles divers, ils n'y résisteraient pas longtemps.
Les figurines d'exposition, quant à elles, courent moins de risques, hormis celui du temps et de la poussière.
Un vernis (mat cette fois, pour plus de crédibilité) peut être appliqué en protection, il unifiera aussi les brillances suspectes pouvant exister, il faut cependant veiller à respecter les textures satines, s'il y en a (cuirs, soies, etc.)



Conclusion

On pourrait dire bien des choses encore car il est toujours possible de creuser plus un sujet et, Dieu sait si celui-ci est vaste puisqu'il s'agit de rien moins que de recréer la vie et la nature, projet ambitieux, insensé penseront certains. Pourtant, beaucoup y parviennent, alliant le goût, la patience, et surtout la passion. Serez-vous de ceux-là ? c'est ce que je souhaite. Si j'ai pu vous y aider, j'en serai fort satisfait. Bon courage à tous.

Jean-Pierre DUTHILLEUL

Jean-Pierre Duthilleul, auquel un nombre incalculable de martres doivent d'avoir perdu la vie, est une des 5 ou 10 stars du figurinisme mondial. Son palmarès est époustouflant : 80 médailles d'or, une centaine d'argent et un peu plus de bronze, ainsi que de très nombreuses coupes des coupes et moult best of show, raflés en trente ans de concours internationaux. Il n'a pour autant jamais perdu son désir de partager son savoir faire et vous pouvez profiter de son enseignement toutes les semaines dans le club où il officie (les cannoniers, à Lambersart - 03.20.92.07.36).

Y'A BON GOODIES

IDÉES CADEAUX

**Quelques surprises à placer sous le sapin, aussi bien pour les rôlistes que pour les autres.
Il y a vraiment de quoi attendre le père noël de pied ferme !!!**



La panoplie du vrai joueur de Magic. Il ne manque que le black lotus.



Horriblement mignon ou Joliment affreux, voilà les trolls !!!



Pour les froides soirées d'Hiver : réchauffez-vous sous le soleil des Caraïbes



Un grand verre de sang frais et au lit !



Presse-papier ou cendrier : l'Heroic-Fantasy sur votre bureau.



Il résiste à TOUS les cocktails que vous pourrez concocter.

Noël, c'est Noël



Après les huitres et la dinde au marron, goûtez le tournedos de troll et la galantine de dryade



Pour les fans du Seigneur des Anneaux... Romans, JDR ou jeu de cartes...



vec tout et en avec le teint yeux rouges.

A regarder avant de jouer au JDR du même nom !!!

Conseils tactiques



première partie : les bases

Demonworld, même s'il utilise des mécanismes très proches de ceux présentés dans d'autres jeux de combats avec figurines, est un jeu à part et il faut connaître quelques principes de base pour battre plus facilement son adversaire. Pour les plus vifs d'entre-vous, une première partie devrait permettre de se faire une idée de la façon dont le jeu se déroule. Pour le reste, il suffit de lire ce qui suit.

Les ordres et leur utilisation

Chaque ordre, dans *Demonworld*, est censé représenter un type de comportement et est résolu d'une façon particulière dont il ne faut ignorer aucune subtilité.

Ordre « M » (marche forcée) : c'est l'ordre qui permet de se déplacer le plus vite possible. Il est tout à fait regrettable d'être engagé au combat avec un tel ordre et ce pour deux raisons différentes. Premièrement, votre bonus d'initiative nul vous fera certainement frapper en second dans la phase de corps à corps (c'est particulièrement gênant que vos troupes meurent avant même d'avoir eu une chance de causer des dommages à l'adversaire). Deuxièmement, vu que les marches forcées sont résolues en premier durant la phase de mouvement, tout adversaire qui entrerait au contact avec vous le ferait sans que vous puissiez déplacer ou réorienter un seul socle. La prise de flanc ou de dos est alors impossible à éviter. Ce « petit » problème est encore plus grave que la perte d'initiative : un socle attaqué dans le dos ne peut répliquer, même s'il est encore vivant après cette courageuse attaque en traître.

Ordre « H » (harcèlement) : engager le combat avec un tel ordre est souvent une erreur. Non seulement votre adversaire disposera certainement de l'initiative (s'il dispose des ordres « C » ou « T ») mais il pourra aussi dépenser des manoeuvres pour faire face à votre attaque (toujours s'il dispose des ordres « C » ou « T »). Toute prise de flanc ou de dos sera donc impossible (et le premier trouillard venu pourra vous dire que les difficiles batailles sont toujours gagnées si l'on est trois contre un et de dos). Pour les troupes équipées d'armes de contact (les armes à distance feront l'objet d'un autre article), l'ordre « H » peut simplement servir à protéger une unité d'un contact malvenu en entrecalant une de vos unités entre les deux ou même en la chargeant directement avant qu'elle n'ait pu se lancer à l'attaque (ordre « C »). Notez cependant que ce type d'interception préventive est difficile à réaliser puisque l'ordre « H » ne permet de se déplacer qu'à très faible vitesse.

Ordre « C » (charge) : en principe, quand je ne sais pas bien quoi faire avec une unité, je lui donne un ordre « C ». Cela permet de disposer d'un potentiel de mouvement satisfaisant et d'une initiative maximale en cas de combat. En fait, le joueur débutant ne voit souvent même pas pourquoi il faudrait mettre autre chose qu'un « C » à une unité proche d'un adversaire. En fait, il y a une raison qui peut vous pousser à ne PAS le faire. En effet, dans une même sous-phase (celle qui nous importe ici est celle de la résolution des charges), c'est le camp qui a posé le moins d'ordres du même type (ici « C ») qui choisit quel camp se déplace avant l'autre. Et alors, me direz-vous, bandes de barbares dégénérés ? Eh bien, si vous voulez avoir des chances de prendre dans le dos des unités ennemies qui ont reçu l'ordre « C », il faut qu'elles aient déjà bougé. C'est aussi simple que cela. Si une telle embuscade vous tente, il faudra prévoir combien votre adversaire va donner d'ordres « C » et vous arranger pour en mettre un de moins. On pensera alors tout de suite à remplacer les « C » par des « H » (mouaif...) ou des « T » (c'est mieux).

Ordre « T » (tenir sa position) : donner un ordre « T » à une unité est toujours la solution de facilité : elle se déplacera obligatoirement après tout attaquant éventuel (puisque pour engager le combat il faut donner un ordre « C » ou « H »,





tous deux résolus avant le « T ») et pourra donc faire face à tout attaque de dos ou de flanc. Mais le défaut, c'est qu'une éventuelle possibilité d'engager un adversaire de façon satisfaisante est par la même occasion impossible (une unité en « T » ne peut engager le combat). Les unités adverses pourront donc vous passer devant le nez, vous faire de grands gestes universels de paix (généralement des bras d'honneur) et se moquer de vous à loisir. Ne vous plaignez pas : vous l'avez cherché.

Mouvements et manoeuvres

Un joueur débutant de Demonworld privilégiera toujours une unité ayant un potentiel de mouvement important. Le vétéran préférera un nombre de manœuvres supérieur (et il aura raison). Le sot préférera un neurone et une hache à deux mains. Les points de mouvement sont certes utiles pour se déplacer tout droit vers son adversaire (ou vers son bord de table en cas de déroute) mais ne permet en aucun cas de manoeuvrer de façon à se trouver là où il fait bon vivre, c'est-à-dire dans le dos ou sur le côté de son adversaire. Pour cela, il faut des manoeuvres. Deux c'est bien, trois c'est encore mieux. Pour contourner son adversaire il faut avancer tout droit à grande vitesse (avec un ordre « M » par exemple), puis changer de direction, soit avec un virage de 120°, soit en changeant d'orientation (tout cela demande une manoeuvre). Avec une seule manoeuvre, l'unité sera pratiquement bloquée pendant un tour (elle ne peut exécuter à la fois une manoeuvre et un déplacement vers l'avant). L'unité qui dispose de deux manoeuvres pourra faire un virage et se déplace de quelques cases supplémentaires (souvent celles qui manquent pour engager le contact). Attention ! ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : les unités qui disposent d'une seule manœuvre sont utiles, mais elles sont simplement bien plus difficiles à joueur subtilement (engager le contact de face est à la portée de n'importe quel troll ou berserk venu... Vous savez ceux qui ont justement un neurone et une arme à deux mains).



A force de s'approcher du trou, on tombe dedans

En fait, lorsque votre but est d'engager le combat avec un adversaire, il n'est pas nécessaire de calculer son coup avec précision : une fois le contact effectué, le corps à corps séparera le bon grain de l'ivraie. Si votre potentiel de mouvement ne permet pas d'engager le combat, il faudra alors se mettre à réfléchir (pas trop longtemps, sinon, ça fait mal dans la tête). La distance à laquelle vous allez devoir vous arrêter dépend de deux facteurs importants : votre adversaire est-il déjà au contact et avez-vous envie de devenir frénétique ?

Adversaire au contact ? : il n'y a rien de plus sympa que d'engager le contact avec une unité déjà au combat (à part peut-être le gratin de chou-fleur, mais là je m'égare). Ses socles ont autre chose à penser que de se défendre d'une éventuelle autre attaque et leur initiative n'est plus majorée par aucun ordre. Une bonne petite charge de votre part permettra de frapper le premier et le plus souvent dans le dos ou le côté. Mais pour cela, il ne faut pas que le chaos du combat fasse entrer un bête socle adverse avec votre unité pas encore lancée à pleine vitesse. Le déplacement après combat n'étant, au maximum, que de deux cases, il vous faudra rester à trois cases (ou plus) de votre adversaire pour ne pas risquer d'être contacté avant d'être doté de l'ordre « C » qui va bien.

Une petit frénésie pour faire bonne mesure ? : ici rien de plus simple. Pour avoir des chances de rater un test d'obéissance (et devenir tout rouge avec des yeux injectés de sang, la bave aux lèvres), il faut se trouver à 3 cases ou moins de votre adversaire. A partir de 4 cases, aucun risque de péter les plombs.

Pour les petits malins qui veulent combiner à la fois les chances de devenir impétueux et la pleine puissance de leur charge, il faudra se trouver exactement à TROIS cases de votre ennemi, tout simplement.

Conclusion

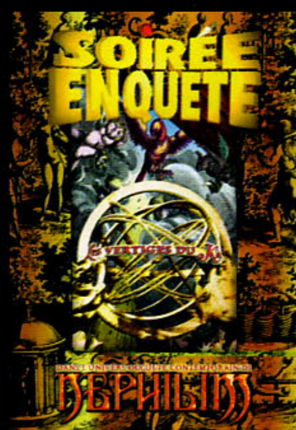
Une fois tous ces petits préceptes mûris et assaisonnés à votre goût (je ne prétends pas être Dieu le père, juste celui qui prêche la bonne parole), le combat au contact n'aura plus aucun secret pour vous. Restera à voir, pour les articles prochains, les tactiques utilisées par les lâches en tous genres (utilisateurs d'armes à distance et de magie) et les plus courageux d'entre-vous (le déplacement des socles en plein combat). Chacune de ces procédures demandent à être étudiées en détails.

Avant cela, n'hésitez pas à vous lancer dans la bataille et n'oubliez pas : gardez vos alliés près de vous et vos ennemis encore plus proches.

CROC

Les jeux Du Bimestre

Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, lors d'une nuit sans lune, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.
Un seul poignard d'or.
Cette distinction que le monde entier nous envie est descerné ce mois-ci à :

Soirée Enquête - Les vertiges du KA.



Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires.

Score 10/10 Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.

Score 9/10 Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.

Score 8/10 Très bon produit. Oui... oh oui...

Score 7/10 Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...

Score 6/10 Assez bon produit. Wizz !

Score 5/10 Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...

Score 4/10 Produit très moyen. Blurp...

Score 3/10 Mauvais produit. De dos et dans le noir.

Score 2/10 Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.

Score 1/10 Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Les icônes

Les produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :


Wargames


Jeux de rôles


Jeux de cartes


Jeux vidéos


Jeux de dés


Scénarios et suppléments


Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines

Index

Tous les jeux critiqués bien rangés dans l'ordre.



Les rédacteurs



Si l'art est difficile, la critique l'est plus encore.

Les rédacteurs qui travaillent pour *backstab* essayent toujours de tendre vers un maximum d'objectivité dans les jugements qu'ils portent. Malgré cela, il leur est bien évidemment impossible de faire totalement abstraction de leurs goûts et préférences en matière de jeux. Voici donc une rapide présentation des principaux membres de l'équipe, en espérant que cela vous permette de repérer plus rapidement les signatures avec lesquelles vous avez des affinités ludiques, et les autres...

- **Arnaud Bailly** : wargameur confirmé, mais aussi grand amateur de jeux de plateau, le général de brigade Bailly ne délaisse pas pour autant le jeu de rôles, avec une préférence certaine pour les univers historiques.

- **Ben** : le backstab's big boss aime le jeu pour le jeu. Il joue à tout pourvu qu'il n'y est pas trop de hasard et que ce ne soit pas un wargame, mais pas avec n'importe qui, l'essentiel, quel que soit le jeu pratiqué, étant la convivialité et la franche camaraderie. La preuve, il déteste perdre.

- **CROC** : comment mieux présenter notre auteur national qu'en rappelant son impressionnante ludographie : *Bitume, Animonde, INS/MV, Heavy Metal, Bloodlust, Stella Inquisitorus, Scales, Nightprowler* et *Intervention Divine*. Ajoutons à cela qu'il aime également beaucoup titiller son joystick et pousser des figurines sur une nappe en feutrine verte.

- **Lord Winfield** : le ludologue éclectique par excellence. Il connaît tout, joue à tout, aime tout. Retenons toutefois que ses choix vont fréquemment vers les jeux méconnus ou peu pratiqués et que, comme son pseudo l'indique, il lit Shakespeare dans le texte comme pour de rire.

- **Thibaud Béghin** : l'intello du groupe. Il aime avant tout les jeux compliqués, non pas tant au sens des règles, que des problématiques et des opportunités ludiques que le jeu propose. Voilà sans doute pourquoi ses personnages préférés sont fourbes, calculateur et retors. Ne crache pas sur un bon jeu de plateau ou un jeu de cartes.

- **Timbre Poste** : le spécialiste incontesté des jeux de cartes, mais aussi un rôliste confirmé, dont les préférences vont «aux jeux d'ambiance où il y a de l'action», doublé d'un accro du jeu de plateau. Le joueur le plus acharné de toute l'équipe, il peut passer plusieurs semaines enfermé dans sa chambre avec un sac de dés et un *Mille Bornes*.

- **Bertrand Lhoyez** : encore un joueur invétéré, grand amateur du Monde des Ténèbres et de tout ce qui touche de prêt ou de loin au *Seigneurs des Anneaux*. Signe particulier : mange comme 20 et ne grossit jamais.

- **Michaël Croitoriu** : rôliste avant tout, il aime les jeux différents et autant le dire un peu eundeurgrounde. Les parisiens peuvent également l'entendre causer dans le poste (les Chroniques de l'Imaginaire).

- **Christophe Jouane** : le vieux de la bande (il a au moins 38 ans !), il ne fait jamais dans la demi-mesure et quand il aime un jeu il s'investit à fond : campagne interminable qui s'étale sur dix ans, scénario épique et grands méchants toujours insaisissables.
Il aime aussi se déguiser en elfe noir du chaos et courir dans les bois avec des épées en mousse.
Signe particulier : résoud de tête une équation à 17 inconnues.



JEUX DE RÔLES - Liste des boutiques

ANNECY
- VIRUS
13, rue Filaterie
74000 - ANNECY
Tél: 04 50 51 71 00

BESANÇON
- CADOQUAI
7, Quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél: 03 81 81 32 11

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 51 73 78
- LE TEMPLE DU JEU
62, rue du Pas Saint-Georges
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 44 61 22

CAEN
- LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél: 02 31 85 17 77

GRENOBLE
- EXCALIBUR
2, rue Auguste Gaché
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 63 16 41
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél: 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél: 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél: 03 20 55 67 01

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél: 04 72 77 62 60
- EXCALIBUR
11, rue François Dauphin
69002 - LYON
Tél: 04 78 37 51 86
- LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél: 04 72 73 13 26

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél: 04 91 48 25 43
- Role Games
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

MONTPELLIER
- EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél: 04 67 60 81 33

NANCY
- EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 40 07 44
- LA MAISON D'ÉLENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05
- Sortilèges
7, rue des trois croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

PARIS
- AP GAMES
64, rue de Meaux
75019 - PARIS
Tél: 01 42 02 08 08
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83

PAU
- AU PETIT TROLL
68, rue Castetnau
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
- L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10

REIMS
- DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91
- EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10

RENNES
- LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35

ROUEN
- LE DÉ D'YS
160, rue Eau de Robec
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél: 02 35 15 47 46

SAINT ETIENNE
- EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26

SAINT GERMAIN EN LAYE
- 1D100
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35

TOULON
- CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48

TOURS
- LA RÈGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81

TROYES
- JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86

VANNES
- CAMISOLE
11, rue Gustave Thomas de Closmadeuc
56000 - VANNES
Tél: 02 97 42 79 55

VERSAILLES
- CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
- DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55

CINEY
- LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
BELGIQUE
Tél: 083/21 64 80

LIÈGE
- CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÈGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60

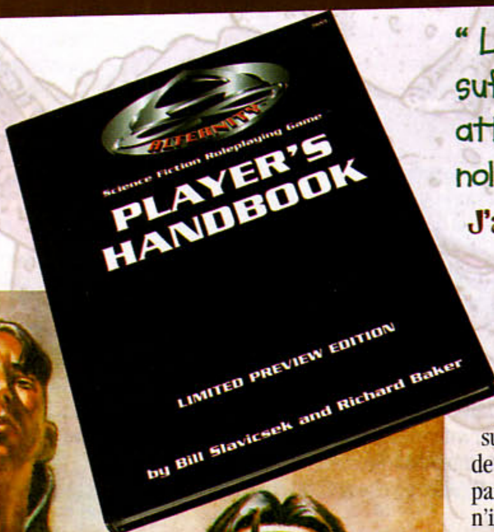
GENÈVE
- AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél: 41 22 734 2576

ALTERNITY - MANUEL DES JOUEURS

un mauvais ADIDI, mais avec des pistoblasters dedans

Jeu de rôles de science-fiction
de Bill Slavicsek & richard Baker publié par TSR

Dispo premier trimestre 98



" Les différentes catégories de personnages ne sont pas suffisamment intéressantes pour constituer un véritable attrait, pas plus que les races extraterrestres, ni la technologie. À qui ce jeu pourra-t-il donc convenir ? "

J'accuse !

Soyons clairs: je n'ai pas pour habitude de dire du mal des gens. Ni des choses d'ailleurs. Être constamment négatif n'apporte rien de bon, c'est même très mauvais pour le karma. Et Bouddha a laissé des instructions très précises à ce sujet. C'est donc avec un - léger - soupçon de culpabilité que je m'apprête à vous faire partager les " beurk ! " et les " mais c'est n'importe quoi... " qui m'ont servi de fond sonore à la lecture de ce... jeu de rôles ?
Annoncé comme une véritable nouveauté nouvelle, *Alternity* n'est finalement rien de plus qu'une version futuriste de *Donjons et Dragons*, sauf qu'on n'y trouve ni donjons, ni dragons, et encore moins ce charme envoûtant qui fit l'originalité du célèbre grand père des jeux de rôles. Juste un éventail de poncifs gluants et stéréotypés, un système de jeu sans grand intérêt et un gigantesque trou noir en guise d'univers...

L'attrape dont vous êtes le nigaud

Le suprême bonheur qui consiste à découvrir *Alternity* via un exemplaire limité et numéroté du manuel des joueurs (s'il vous plaît !) n'a pas suffi à empêcher l'impression de vide sidéral qui occupait mon esprit durant ma lecture. Une lecture rendue en outre très pénible par la laideur et l'extrême pauvreté des illustrations intérieures. Foin de diptérosodomie, c'est laid ! Maquetté avec des moufles, à grand renfort de vert délavé et de jaune criard, et avec si peu d'illustrations qu'on serait presque soulagé de lire un bête annuaire. À côté d'*Alternity*, n'importe quel supplément *AD&D* passe pour une bande dessinée, ce qui n'est pas peu dire. Outre ce délit de sale gueule, *Alternity* s'illustre également (jeu de mot) par la rigidité de son contenu. Les chapitres sont bétonnés et ne se permettent pratiquement aucune fantaisie. Une petite introduction explique rapidement " c'est quoi le JdR " et " comment lire this book ". La création des personnages s'étend sur une vingtaine de pages et comprend le tirage des caractéristiques, l'attribution des points de compétences et les choix de la race (rien de très folichon) et de la profession (quatre archétypes de carrières générales divisées en petits métiers très classiques).
Viennent ensuite les compétences, une liste fastidieuse d'avantages et de désavantages, la description des carrières que peuvent entreprendre les personnages, et autres détails techniques tels que les attributs et la progression (vous avez dit xp?). Le reste du manuel, une bonne centaine de pages, tente vainement d'instaurer les bases d'un improbable univers en traitant de technologie, d'ordinateurs, de véhicules, de cybernétique et de diverses armes et armures toujours aussi pauvrement illustrées. Notez qu'*Alternity* propose également des pouvoirs psioniques, qui sont aussi peu originaux que difficiles à manier. On aurait donc pu s'en passer, mais il paraît que c'est à la mode.

Un dé 20 ? Comme c'est étrange...

Avec tous ces défauts, *Alternity* prend un sérieux handicap dans la course vers le Poignard d'Or... Mais je viens à l'instant de comprendre une chose : la seule ambition de cette petite perle d'abstraction est d'offrir aux joueurs un système de jeu original, cohérent et tout spécialement adapté à la science-fiction. Intéressant. Alors ça change tout ?

Alternity est la dernière production en date de TSR, mais c'est aussi la première publication d'importance sous la houlette de WotC (même si le projet avait démarré avant le rachat). Restons beaux joueurs, car il serait trop facile de jeter la pierre aux Magiciens de La Côte en leur attribuant l'entière responsabilité d'un produit qui sent tout de même très fort le TSR. Et l'important n'est pas tant de savoir " à qui la faute ". La déception est là, bien réelle. Saint Gygax, pardonnez-leur.


How to Record Durability

Attack Forms

Personal Data

Armor

Equipment

You're Done!

Achievement Track

Et bien non... Car le système en question n'a rien de véritablement novateur, surtout si on le compare à celui de *AD&D*. Tout comme son papa inavoué, *Alternity* utilise toute la panoplie de dés et a choisi le dé à 20 faces (communément appelé dévin) pour résoudre les actions. Le dévin est ici utile comme dé de référence (" control die " in inglish). On le lance puis on lui soustrait ou ajoute le résultat d'un autre dé (" situation die "), qui varie selon la difficulté de l'action. Une action très simple (comme bronzer sur la plage en plein été) attribuera un bonus allant de -1d4 à -1d20, tandis qu'une action très difficile (bronzer en parka polaire dans une pièce sans fenêtre) attribuera un malus de +1d4 à +3d20, malus maximal. L'action réussit si le résultat (somme ou soustraction) est inférieure ou égale au score que le personnage possède dans la compétence en rapport (ici, bronzer). Le système comporte une subtilité, assez intéressante, mais relativement lourde à gérer lors des parties : la notion de " qualité " de la réussite. Lorsqu'un jet est réussit, on en compare le résultat à un score propre à chaque personnage (" action check score ") qui est divisé en trois chiffres. Si le résultat est inférieur au premier chiffre, la réussite est " normale ". S'il est inférieur au second, elle est " bonne ". Et enfin, s'il est inférieur au troisième, elle est " majeure ". La notion de qualité permet à la fois de nuancer la réussite et de décrire simplement les effets d'une action. C'est complexe, ça risque d'être fastidieux à l'usage, mais c'est l'un des rares bons points du système.

On vous ment !

" *Alternity*, ce n'est pas du *AD&D* avec des vaisseaux spatiaux et des pistoblasters. C'est vraiment nouveau. Nous avons voulu créer un ensemble de mécanismes de jeu conçus pour permettre à tous de vivre des aventures de science-fiction... " (traduit de l'américain sans aucun mauvais esprit). *Alternity* reste donc dans la droite ligne du concept cher à TSR. C'est un système basique conçu pour amorcer la vente d'un maximum d'univers qui videront, lentement mais sûrement, les bourses des gentils consommateurs. Bref, un gros bouquin pour pas grand chose, surtout si l'on considère que n'importe quel rôliste eût été capable, sans attendre *Alternity*, de créer ou d'adapter un système de jeu simple et efficace pour son propre univers de science-fiction. Et puis, il y avait déjà *Star Wars*, *Traveller* et *Empire Galactique*...

Alors quelles sont donc les portes dimensionnelles que ce " nouveau " jeu peut bien ouvrir sur nos horizons saturés de rôlistes exigeants ? Je vous le demande. *Alternity* se vante de convenir à tous les types de science-fiction, du futur proche aux lointaines guerres interstellaires, en passant par l'exploration de planètes primitives et les combats psioniques. Mais ça, c'est pas franchement original en soi, et il faudra attendre la sortie de tous ces suppléments pour en juger et visiter des mondes ou des époques qui risquent (mais ne soyons pas mauvaise langue) d'être du même acabit que ce manuel des joueurs. En tant que telles, les différentes catégories de personnages ne sont pas suffisamment intéressantes pour constituer un véritable attrait. Pas plus que les races extraterrestres, cinq seulement, qui restent assez banales (des humanoïdes psys ou cybernétiques, des reptiles volants et des orques garous). Ni la technologie, décrite en quelques pages et avec le moins de détails possibles. À qui ce jeu pourra-t-il donc convenir ?

Aux débutants peut-être ? Ceux qui cherchent sans le savoir un jeu capable de les initier à la technique du jeu de rôles tout en leur offrant un cadre de campagne évocateur, imagé et bien décrit ? Pour ce qui est de ce fameux cadre, il faudra attendre la sortie des univers *Alternity* (sortie que vous pourrez d'ailleurs devancer en plongeant sur le net, grâce au très sérieux mais très triste site TSR: http://www.trsinc.com). Mais il est déjà évident qu'un produit morcelé et faussement original tel qu'*Alternity* est bien moins efficace en matière d'initiation que *Star Wars* (cent fois plus complet et mille fois plus évocateur).

Avis aux amateurs.

Julien Blondel

Score : 3/10

" Un éventail de poncifs gluants et stéréotypés, un système de jeu sans grand intérêt et un gigantesque trou noir en guise d'univers... "

Un air de famille

La gestion de l'initiative (avec plusieurs actions classées par rang) et de la cybernétique (avec pertes de points de caractéristiques) ressemblent un peu beaucoup à celles de *Shadowrun*. Le concept de carrières et de niveaux d'évolution technologique (" Progress Levels ") s'apparentent tout autant à ceux d'*Empire Galactique*. Le coup des points de destin (" Last Resort Points ") fait un tout petit peu penser à *Star Wars* quand même. Et on ne saurait compter tous les points communs entre *Alternity* et *AD&D*... Jetons un voile pudique sur les caractéristiques (Force, Constitution, Intelligence, etc, mais qui s'échelonne cette fois de 4 à 16) ainsi que sur les compétences, qui sont gérées exactement comme dans *AD&D* (mais alors, exactement!). Et ils osent appeler ça un jeu " original ".



LA BATAILLE DES JEDI

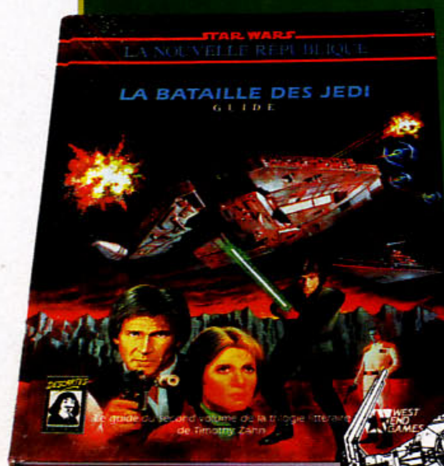
TIMOTHY CONTRE-ATTAQUE

Supplément en français pour Star Wars
édité par Jeux Descartes
Sous licence West End Games

de Michael Allen Horne

174 F

Dispo



Traduction de *Dark Force Rising*, *La Bataille des Jedi* est le deuxième guide consacré à la trilogie de Timothy Zahn qui s'achèvera par *L'ultime Commandement*. Ce supplément s'inscrit dans la droite ligne des autres produits *Star-Wars* avec 136 pages d'informations en tout genre, tirées du roman. La présentation est tout à fait agréable, bien que les dessins soient un peu moins beaux que dans le premier volume. Vous y trouverez de nouvelles planètes, de nouveaux personnages, des équipements, et j'en passe ; mais également des mises à jour des éléments déjà proposés dans *L'Héritier de l'Empire*. Ces mises à jour permettent aux MJ de faire évoluer ses personnages en s'appuyant sur les événements qui frappent les personnalités majeures de Star Wars.
Ce supplément est découpé en chapitres similaires au premier guide. Ainsi, on commence la lecture par quelques informations sur la Nouvelle République et la présentation de personnalités importantes, puis vient un chapitre consacré à la Force, un autre aux vestiges de l'Empire, avant de s'attaquer à la Frange, une société parallèle constituée de solitaires, de criminels, d'escrocs et autres rebuts de la galaxie. Planètes, droïds, créatures, engins spatiaux et équipements viennent compléter agréablement le guide. Il n'y a rien à redire à ce travail de compilation des informations contenues dans le roman de Zahn, qui a été effectué avec la plus grande minutie.
Rares sont les univers qui proposent d'incarner des aventuriers à différentes périodes et avec autant d'intérêt. En attendant l'excellentissime et très noir *Dark Empire* ou l'univers de *Tales of the Jedi*, l'œuvre de Timothy Zahn permet de jouer cinq années après la Bataille d'Endor. C'est une période intéressante, dépeignant une République dépassée par l'ampleur de la tâche qu'elle s'est assignée. Les méchants ne sont plus uniquement les vilains impériaux mais aussi les traîtres qui se cachent au sein même du gouvernement, les alliés d'hier dont les méthodes illégales ne sont plus tolérées aujourd'hui ou bien encore les peuples nostalgiques de l'ordre imposé par l'Empire. Tout d'un coup, l'univers de Star Wars ne se résume plus à l'affrontement entre les noirs Impériaux et les Rebelles immaculés. Cela implique qu'il est toui à fait possible d'incarner des personnages plus proches de l'Empire sans pour autant que ceux-ci soient des monstres sanguinaires. Mais qu'on se rassure, les impériaux ont encore du répondant. Ils restent tout de même les principaux adversaires d'une République naissante et fragile.
Enfin, sachez que Jeux Descartes devrait bientôt éditer *La Campagne Dark Stryder*, qui se situe à cette époque et qui devrait permettre de gommer le seul point noir de cette période : le manque de scénarios.

Score : 7/10

Philippe Tessier

Essence companion

Supplément en Anglais pour Rolemaster Standard System
Oeuvre collective éditée par ICE
160 F environ
Dispo



Score 7/10

J'ai beau aimer *Rolemaster*, la lecture d'un nouveau supplément a toujours le don de me donner des sueurs froides. Toutes ces nouvelles listes de sorts, cette multitude de tableaux, ce foisonnement de nouvelles règles, m'inspirent une certaine appréhension.
La lecture du *Essence Companion* dissipe rapidement ce sentiment. Après une brève définition du royaume de magie de l'*Essence* (prière d'éviter tout mauvais jeu de mots), les auteurs nous présentent les différentes écoles permettant de l'exploiter, ainsi que les méthodes d'apprentissage (en guilde, avec un mentor...). Cette première courte partie est bien entendue suivie d'un ensemble de règles permettant de gérer la création des sorts, de quelques nouvelles classes de personnages (Runemage), de nouvelles spécialisations (Demonologist, Potioner), et d'une longue liste de nouveaux sorts.
Cette extension, loin de déséquilibrer le jeu en faveur des magiciens, vous permettra de mieux contrôler les débordements de vos joueurs tout en leur offrant la possibilité de les exploiter plus intelligemment, grâce aux règles de créations de sorts notamment. En bref, ce supplément bien fait et intéressant apportera un peu de magie à vos parties.

Geoffrey

The three pillars

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages
White Wolf
Collectif
130 F environ
Dispo



Le reproche classique que l'on peut faire aux suppléments de *Dark Ages* concerne leur légèreté historique. Cette fois ci, les auteurs ont d'entrée donné le ton par une note d'introduction : « Si vous cherchez la vérité historique du monde réel, vous vous êtes trompé d'endroit… », tout en précisant ensuite que les changements ne sont que mineurs et ne compromettent en rien la cohérence de l'Histoire avec un grand H.
Qui plus est, ce supplément évite de renouveler l'erreur commise dans le *Dark Ages Companion*, qui voulant préciser la vie médiévale par le détail, accumulait for-

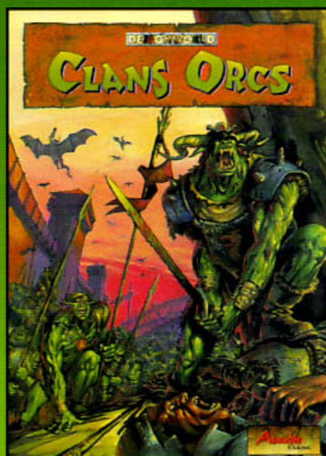
SUITE PAGE 36



LIVRETS D'ARMÉES DEMONWORLD

Clans orcs

Supplément pour Demonworld, édité par Asmodée Editions 109 francs dispo



Outre le livret, ce supplément contient une feuille cartonnée en couleur décrivant les sorts et 45 cartes de recrutement au même format que celles contenues dans la boîte de base.

Score : 8/10

Pour les beaux yeux de ma belle...

Les orcs sont des créatures bien étranges. Ils sont machos, violents et barbares. Ils mesurent leur puissance au nombre de leurs enfants et doivent donc tout faire pour trouver la femelle qui sera la plus apte à élever leurs rejetons. Mais dans le monde de *Demonworld*, ce sont les femelles qui choisissent leur mâle pour l'année. Aux orcs de prouver leur puissance et leur vaillance. Le meilleur moyen est donc de faire la guerre. Contre les humains, le chaos, les nains ou, pourquoi pas, d'autres orcs. Une fois cette première présentation effectuée, on comprend donc que les orcs soient pour le moins belliqueux...

À la grande joie des joueurs qui préfèrent aligner sur le champ de bataille une horde de peaux vertes.

La première moitié de ce supplément contient le background des orcs, aussi bien leur vie quotidienne que l'historique de leur monde (du lointain passé jusqu'aujourd'hui, en passant par les premières années du règne de Clanngett et de ses frères).

La deuxième moitié est plus technique et nous propose la description de toutes les troupes orcs, leurs héros, leurs objets magiques et leurs alliés. Votre armée orc ne sera donc pas obligatoirement composée de peaux vertes puisque l'on peut y trouver aussi des géants de bronze, des harpies, des trolls (deux types), des ogres et même des minotaures. Les plus « sauvages » d'entre vous pourront même créer des armées « zoo » en privilégiant les groupes ou les chevaucheurs de loups, d'ours ou d'araignées géantes. Dans le ciel, Khazzar et sa wyvern accompagneront les autres chevaucheurs de wyverns dans une attaque surprise du plus bel effet (mais attention aux interceptions : toutes les races possèdent leurs propres troupes volantes).

L'artillerie ne sera pas en reste avec la catapulte, sorte de version de poche du grosbras de Varrig décrit dans les règles du jeu de base.

Dans la plupart des jeux d'heroic-fantasy les orcs sont la chair à canon de tous les autres peuples. Dans *Demonworld*, ce sont tout de même de sacrés têtes à claques mais il y a de grandes chances pour que vous y laissiez quelques dents, la puissance de certaines unités pouvant donner du fil à retordre aux troupes impériales les plus puissantes.

Lord Winfield, spécialiste de ceux qui meurent pour Clanngett



Armée impériale

Supplément pour Demonworld, édité par Asmodée Editions 109 francs dispo



Outre le livret, ce supplément contient une feuille cartonnée en couleur décrivant les sorts et 45 cartes de recrutement au même format que celles contenues dans la boîte de base.

Score : 8/10

Dans la fosse aux lions

L'empire n'est pas le pays de la paix. Entre le chaos au nord, les barbares thaïnites à l'ouest, les elfes et les nains au sud et les orcs à l'est, le royaume des humains est sur une poudrière. Pire encore, les intrigues de cour et les rebellions dans les régions les plus reculées de l'empire affaiblissent les forces armées. Mais c'est sans compter sur les fantastiques capacités d'adaptation des humains. Pour l'instant, ils ont résisté à tout...

Une partie du supplément décrit en détails (ni trop, ni trop peu) les différentes contrées qui composent l'empire, les troupes qu'elles recèlent et les villes qu'elles accueillent ainsi que le background générale de ce royaume humain.

L'autre partie, plus technique, décrit par l'exemple toutes les troupes utilisables par les armées impériales ainsi que les héros et les objets magiques qui foulent généralement les champs de bataille. On trouve donc des troupes nobles qui forment le gros de l'élite, des troupes provinciales qui servent souvent de chair à baliste et enfin les troupes spéciales présentes uniquement dans certaines régions. On trouve aussi les troupes spéciales et les héros de l'Ordre de la lumière purificatrice qui sont des paladins courageux au combat et qui maîtrisent parfaitement la magie du feu (rien que du subtil...).

En ce qui concerne la magie, le supplément nous propose 25 sorts divisés en quatre collèges différents (magie des sorciers, magie des prêtres, magie de l'ordre et magie druidique). Les sorts sont généralement puissants et deux d'entre eux permettent même d'invoquer des élémentaux de feu et de forêt (à ne JAMAIS utiliser ensemble, sauf pour un barbecue). Avec autant d'unités différentes, les armées impériales peuvent se permettre d'être très différentes les unes des autres et donc de pouvoir s'adapter aux adversaires rencontrés. Que ce soit au niveau des troupes rapides ou des troupes de chocs, l'empire dispose toujours de ce dont vous avez besoin.

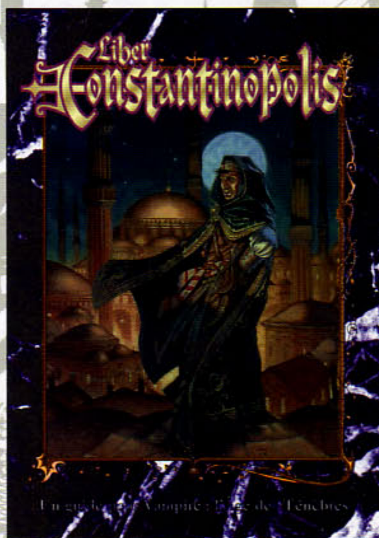
Comme dans le background, les humains prouvent que leur survie est surtout due à leur faculté d'adaptation (et cela a l'avantage évident d'offrir des armées très variées aux joueurs humains).

Lord Winfield, spécialiste du wargame en 15mm

LIBER CONSTANTINOPOLIS

Byzance, terre de contraste aux portes de l'orient...

Supplément en français pour VAmpire : The Dark Ages édité par Hexagonal sous licence White Wolf — Janvier



Joueurs de *Dark Ages* réjouissez-vous : voici sur vos étals préférés l'un des tous meilleurs suppléments pour ce jeu, à savoir le *Liber Constantinopolis*.
Il est découpé et présenté de la même façon que les *City Sourcebooks* pour Vampire, à savoir une introduction, l'histoire et la géographie de la ville, les alliances ou côteries existantes et la présentation des principaux Caïnites de la cité impériale. Le choix de Constantinople, de par son importance historique et géographique (frontière entre l'Occident et l'Orient), se révèle vite judicieux. L'histoire de la ville donne d'entrée des éléments permettant de comprendre comment les vampires ont évolué depuis la chute de Rome et fournit de ce fait pas mal d'idées de campagnes pouvant largement déborder du cadre de la ville. La géographie est précise et détaillée dans sa description.
Les côteries permettent d'avoir une idée précise des forces en présence, de leurs puissances, de leurs rapports, de leurs conflits. Cet ensemble géopolitique est bien complété par la description des principaux chefs des différentes factions. Quelques idées de scénarios viennent conclure cet ouvrage abondamment illustré et bien présenté (comme la plupart des suppléments de Dark Ages, d'ailleurs). Des bandeaux apportent des précisions ou explications complémentaires souvent utiles puisqu'elles peuvent, là encore, apporter du mordant à vos parties...
Au chapitre des regrets, nous noterons l'absence d'un plan de la ville qui eût été fort utile et d'un véritable scénario d'introduction ou, à défaut, d'idées permettant d'exploiter les potentialités de ce supplément. De même, la description de quelques caïnites supplémentaires, d'un niveau équivalent aux PJ, auraient sans doute facilité l'insertion de ces derniers dans une ville en proie aux luttes épiques que se livrent les (très) puissants.
Mais trêve de chicaneries, car malgré ses quelques défauts, le Liber Constantinopolis est l'équivalent médiéval de la référence qu'est *Chicago By Night* pour *Vampire*. Une traduction fort opportune d'un très bon supplément, une mine d'idées pour les conteurs de Dark Ages.







Christophe Jouane

Score : 9/10

Score 8/10

... cément les erreurs (n'oublions pas que la connaissance qu'a l'américain moyen de l'histoire européenne dérive avant tout de l'imaginaire hollywoodien). *The three Pillars* s'attache plutôt, de façon intelligente, à décrire les structures des trois composantes principales de la société médiévale (noblesse, clergé et paysans, pour ceux qui passaient leurs cours d'histoire à lire des mangas).
Chaque ' pilier ' est traité de façon différente mais l'ensemble reste cohérent et fourmille d'exemples, lieux, situations, propres à stimuler l'inspiration de l'éventuel acheteur qui, pour le même prix, a également droit à une description de l'Italie médiévale, agrémentée de quelques idées de chroniques.
Les inconditionnels de l'histoire pure et dure continueront de lire Duby, mais ceux qui recherchent de la matière intéressante pour leurs parties pourront se permettre de faire l'acquisition d'un supplément plutôt réussi.

Christophe Jouane

Kinfolk : Unsung Heroes

supplément pour Werewolf,
édité par White Wolf,
110 F
Dispo





Ce nouveau supplément pour *Werewolf* nous présente tous les alliés des garous : leurs parents, amis et autres humains qui disposent de faibles pouvoirs mais qui ont la foi et surtout le courage d'aider les lycanthropes dans leur quête pour la sauvegarde de Gaïa. On trouve donc des humains presque normaux et bien entendu des loups qui ne peuvent pas changer de forme pour les tribus Red Talons. C'est bien écrit, agréable à lire et en 112 pages on ne s'ennuie pas un seul instant (les dernières extensions qui m'étaient tombés sous la main contenaient autant de vide que de nouvelles mal écrites et inutiles). Ici, tout est précis, net et donne franchement envie de s'y mettre.
Se mettre à quoi d'ailleurs ? Incarner un Kinfolk, il ne faut pas trop l'espérer, le monde du World of Darkness étant bien trop grosbill pour eux. Créer des alliés crédibles pour vos garous ?
Cela ne fait aucun doute, tant et si bien que l'on se demande bien pourquoi il a fallu attendre si longtemps pour voir arriver ce supplément (il est certainement plus riche que nombre de tribebooks). Une petite critique tout de même : les templates livrés à la fin de l'ouvrage sont trop peu nombreux et prennent trop de place (un personnage par page). Il y a trop à dire sur le sujet pour se contenter de quatre templates...
Quand on aime, on en demande toujours plus.

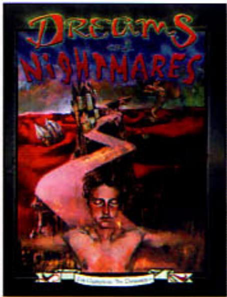
Score 8/10

CROC

Dreams and Nightmares

Supplément en anglais pour Changeling : The Dreaming
White Wolf
Collectif
120 F environ
Dispo





Les changelins sont à jamais partagés entre la triste réalité de notre monde désespérément quotidien et les couleurs chatoyantes du rêve qui abritent quelque part le royaume perdu d'Arcadia. Voici enfin le supplément qui s'applique à décrire le monde des rêves et des cauchemars, propice à des aventures extraordinaires, voire extravagantes.
Il se découpe en trois parties : le rêve proche, le rêve éloigné et le rêve profond. Plus on avance dans le rêve, plus les pouvoirs des Changelins se développent, plus grandes sont les quêtes et les découvertes, plus périlleux sont les dangers qui menacent l'existence de vos personnages. La progression entre ces différentes parties est bien menée et l'on se prend vite à imaginer une campagne qui se déroulerait uniquement dans le monde du rêve. Quelques exemples de royaumes et de créatures chimériques finissent de brosser un tableau qui ouvre désormais les portes à toutes vos envies de jeu. Un seul regret : l'absence d'un scénario qui aurait parachevé l'exposé.
Amis changelins, pas d'hésitation, procurez-vous au plus vite cet ouvrage grâce auquel vous pourrez donner vie à vos plus beaux rêves mais aussi à vos pires cauchemars.

Christophe Jouane

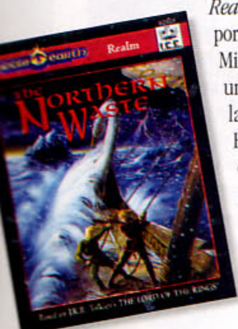
Score 9/10

The Northern Wastes

Supplément en V.O. pour MERP
ICE
Randy Maxwell
215 F environ
Dispo



Ah, le grand nord ! Sa vaste toundra, ses peuplades dispersées, ses démons, ses elfes des glaces... *The Northern Wastes,* quatrième volume de la série *Realms of Middle Earth*, ouvre les portes du nord-ouest des Terres du Milieu et nous plonge droit dans une région en comparaison de laquelle la Sibérie est un paradis. En effet, si les Lossoths n'ont rien d'hostiles, il n'en est pas de même du climat, pour le moins rigoureux, et des souvenirs laissés par Morgoth et les forges d'Angband.



SUITE PAGE 38

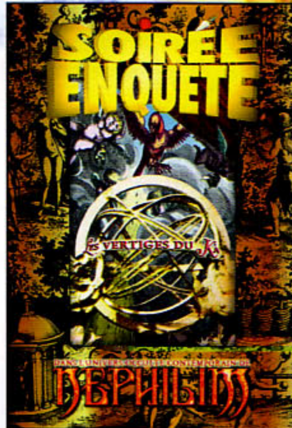




Les vertiges du KA

Agatha, nous voilà !

Une soirée enquête Nephilim éditée par SPSR — de Cyril Denoual — Dispo — 120 F



Après avoir imaginé des Soirées Enquête dans les univers de jeux de rôles aussi célèbres que *In Nomine Satanis/Magna Veritas* et *l'Appel de Cthulhu*, Sans Peur et Sans Reproche jette son dévolu sur *Nephilim*, un jeu de rôles français signé MultiSim où les joueurs incarnent des immortels d'essence élémentaire, dotés de solides connaissances occultes et magiques.
Conviés par un de leurs congénères à participer à un puissant rituel censé contrarier la transformation d'un Nephilim en Selenim, les joueurs se retrouvent dans un pavillon de banlieue le soir d'une grande conjonction astrologique. Comme de coutume, un triste événement ternit l'ambiance de cette veillée. L'en-cas à peine servi, ils découvrent le cadavre de leur hôte dans son atelier de kabbale, assassiné à coups d'épée. Le pire dans tout cela c'est que l'assassin rôde toujours ! N'écoutant que leur courage, les joueurs vont mener l'enquête et tenter de retrouver l'arme du crime, de démasquer le meurtrier et de démêler le nœud d'intrigues révélées par les innombrables indices éparpillés dans la maison. Appuyés par un système de jeu simple et efficace, les joueurs réaliseront toutes sortes d'actions. Puisant dans les limites de leur réserve magique symbolisée par des points Ka, ils pourront à loisir fouiller la demeure, interroger leurs relations, voire user de magie pour percer les secrets les mieux gardés. Au terme de cette soirée agitée de discussions houleuses, ils pourraient même être amenés à réaliser le rituel magique objet initial de leur présence.
Outre leurs objectifs respectifs, les Nephilim devront enfin s'efforcer de conserver leur équilibre mentale et éventuellement le contrôle de leur corps d'accueil...

Le casting

Il se compose d'un docteur au dessus de tout soupçon, d'un Djinn aussi violent qu'impulsif, d'un Satyre provocateur et grossier, d'un Selenim morbide et cynique, d'une Chimère mystérieuse et lunatique, d'un Selenim menaçant et sûr de lui, d'une Elfe calme et sensuelle, d'une Ondine douce et sensible, d'un Phénix inquisiteur et impitoyable, sans oublier un Sylphe aussi insouciant qu'imprévisible.
Un cocktail explosif...



Comme toutes les Soirées Enquête, l'aventure est facile à mettre en place. Il suffit de rassembler 8 ou 9 joueurs, de s'approprier un appartement et de recruter un organisateur. Quelques photocopies, des efforts de décoration (statuettes, encens, musique...), des joueurs et des joueuses motivés et un petit en-cas feront le reste.
En résumé, *Les Vertiges du Ka* est une Soirée Enquête originale qui exploite à merveille les subtilités du jeu de rôles *Nephilim.* Compte tenu de la complexité de cet univers, cette soirée s'adresse cependant en priorité aux habitués du genre.

Michaël Croitoriu

Score : 9/10



FIRESTORM : SHOCKWAVE

LE NAPALM, Y'A QU'ÇA DE VRAI !

Supplément Cyberpunk 2020 en anglais édité par R. Talsorian Games | 125 F environ | Dispo



À l'aube d'une nouvelle ère, le monde de *Cyberpunk* est en plein émoi. La guerre que se livrent les deux plus grands consultants en sécurité de la planète, Arasaka et Militech, a pris une dimension mondiale. À tel point que dans bien des cas, l'armée est impuissante. Protéger les civils est devenu particulièrement risqué quand on sait que AV, blindés et autres armures de combat n'attendent qu'un ordre pour ravager des villes entières. Cette situation apocalyptique ne peut plus durer. Quelqu'un doit faire quelque chose pour mettre un terme à ce bras de fer meurtrier. La question, c'est : qui ?

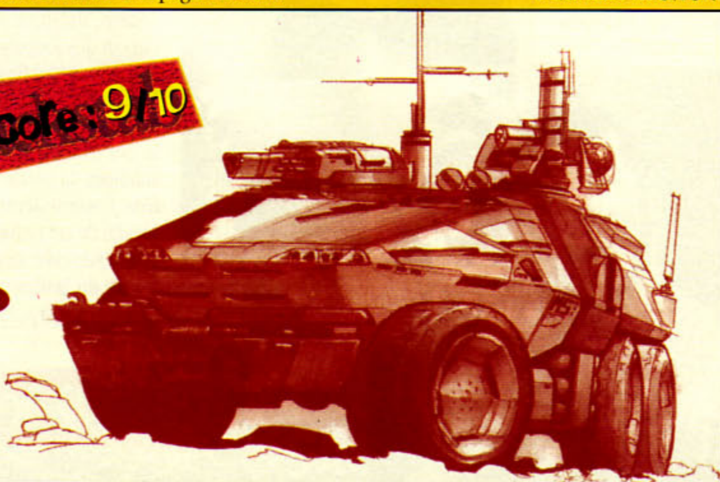
Second supplément de la gamme Firestorm, *Shockwave* continue de défricher le terrain censé préparer la troisième édition de *Cyberpunk*. L'ouvrage compilé par un reporter du magazine *Solo of Fortune* nous propose un briefing complet mêlant background, règles et conseils. Tout commence avec un rapport de la société Lazarus sur la situation de chacun des protagonistes. Il s'agit ici de comprendre les raisons de cette guerre, de distinguer les cibles les plus probables avant de s'intéresser aux éventuelles actions que la communauté internationale pourrait entreprendre. Le briefing technique poursuit l'exposé avec de nouvelles professions, un topo sur les armées des deux camps, un long inventaire du matériel utilisé (armes, armures de combat, véhicules...) sans oublier quelques règles concernant les combats de véhicules et d'escouades. Suit un long chapitre destiné aux maîtres de jeu en mal de campagne. Passés les traditionnels conseils pour vous familiariser à une campagne militaire, on nous livre cinq cibles de choix. La description de ces lieux d'un intérêt stratégique intègre background, plans, PNJ et idées de mission. Cerise sur le gâteau, on profite enfin d'un scénario aussi copieux que dangereux.

Shockwave est un ouvrage très dense qui fournit un théâtre de campagne unique en son genre. Après l'escalade sans fin de cette quatrième guerre corporatiste, une issue se dessine. Elle risque certes de ne pas être au goût de tout le monde, n'est-ce pas messieurs Arasaka et Lundee ? ! Quoi qu'il en soit, à en juger par ces seuls événements, *Cyberpunk 3* s'annonce dores et déjà comme un grand cru. En attendant ce nouvel épître de Saint Pondsmith, reste à attendre le troisième et dernier épisode de la série, Firestorm : Aftershock.

Michaël Croitoriu

Score : 9/10





Malgré cela, la description du Forodwaith (*i.e.* les terres au nord de l'Angmar) s'avère un peu plate. En fait, la région est essentiellement le théâtre de batailles entre un reste d'influence du second âge et celle des peuples libres assez audacieux pour y vivre. Quant au roi-sorcier d'Angmar, il compte les points !

Certes, l'histoire, la religion, les diverses communautés y sont décortiqués, et on y retrouve même, les puristes hurleront, une partie sur les umlis, les fameux demi-nains. En annexe, un guide linguistique, des conseils pour créer des personnages du cru et une surprise pour les aficionados du JdC *Middle Earth : The Wizards*.

Enfin, ICE adopte une présentation comme d'habitude plutôt froide, mais offre une splendide représentation en couleurs de la région. On regrettera toutefois le peu de scénarii, deux seulement, et le manque de panache de l'ensemble, malgré tout de bonne qualité.

Score 7/10

Bertrand Lhoyez

The 1920's Investigator's Companion

Supplément en anglais pour L'Appel de Cthulhu
160 F environ
Dispo





Comment un jeu basé sur une oeuvre de la littérature fantastique peut être parfois à ce point ennuyeux et tristement banal ? C'est sans doute le plus grand mystère qui hante certains suppléments de ce jeu. Et le « compagnon » des investigateurs est un chef-d'œuvre dans le genre « les petits renseignements pratiques qui ne servent à rien ». Qui ne servent à rien, j'exagère, mais bon... Le coût d'une course en taxi et combien gagne un mineur de fond, sont-ce là des informations que l'on recherche quand on joue ? J'ai l'impression que les mecs de chez Chaosium sont étouffés par la réalité historique qui sert de contexte au jeu et qu'ils ne parviennent pas à en décoller. Ils nous claquent tous ces petits détails à la file et on est sensé en faire de l'ambiance ! Bon courage !

Je ne voudrais pas jouer les donneurs de leçons, mais il me semble que de toute évidence les éléments réels et historiques ne devraient être présentés que pour aider les Gardiens des Arcanes à plonger leurs joueurs dans une atmosphère prenante et excitante, par pour faire un exposé sur « la vie en Nouvelle Angleterre avant la crise de 29 ». Quel intérêt y a-t-il à faire une liste de PNJs ayant réellement existé si ils sont aussi inintéressants que les invités d'un talk-show animé par Delarue ? !

Voilà, j'ai craché (presque) tout mon venin. Si vous aimez jouer pour l'ambiance, pour des intrigues, pour l'imaginaire, pour le fun, etc., évitez ce truc comme la peste. Si en revanche vous trouvez super les listes de compétences, les listes d'horaires de trains, si vous avez toujours voulu savoir quels tissus étaient utilisés dans la confection des années 20 parce que vous pensez que c'est une des clés du JdR, allez-y, c'est pour vous.

N.B : Descartes siouplait, ne traduisez pas ce supplément, y en a des achté mieux.

Thibaud Béghin

Score 3/10

EQUINOXE & DOSSIER CONFIDENTIELS

fugue en eaux troubles pour pianos aqueux

2 suppléments pour Polaris édités par Halloween Concept



de Philippe Tessier
139 F et 59 F

Dispo

EQUINOXE

Le point central de l'univers de Polaris enfin détaillé, et quel précision !

Equinoxe, la cité « neutre » fluctuante, située aux abords de la fosse d'Ariane, au centre des étranges flux qui la protègent, est enfin décrite de façon approfondie (pour ne pas dire en profondeur) dans un supplément superbe de 112 pages. Illustré par J. Mouclier pour le plus grand plaisir de ses fans, ce document, que tout MJ de Polaris se doit de posséder, est aux plongeurs-joueurs ce que le catalogue de la Redoute est à la ménagère de choc. Véritable recueil des secrets de la cité mouvante, il n'est point donc besoin de préciser que si vous êtes joueurs de Polaris et non MJ, la suite de cet article ne vous regarde pas, et ce, pour le plus grand bien des surprises, bonnes ou mauvaises, que vous aurez l'occasion de rencontrer, après avoir convaincu votre MJ de se fendre pour posséder l'indispensable ouvrage.



MJ donc ! Que vous réserve ce supplément ?

En premier lieu, les deux organisations clef de voûte de l'ensemble, le Culte du Trident et les Veilleurs. Leurs hiérarchies et leurs organisations disséquées, vous saurez comment sont réparties les diverses forces en présences et les liens, officiels et surtout officieux, qui peuvent les unir. Des noms évocateurs comme la division Neptune ou la Faction Condor aux responsables que sont Jason Helio ou celui que l'on surnomme le « Boucher d'Equinoxe », l'avalanche de force et d'autodéfense que représentent « les » polices de la cité sous-marine ne pourra que calmer l'ardeur des joueurs les plus indisciplinés. Le matériel, le nombre, les tactiques, il ne manque que les numéros de sécu... Et tout ceci, que ce soit à l'intérieur ou a l'extérieur d'Equinoxe (croiseurs, escorteurs, bases lointaines, etc.) où l'on y apprend aussi que des règles de bataille navale pour affrontements à grande échelle sont à l'étude pour une future extension. Mais patience...

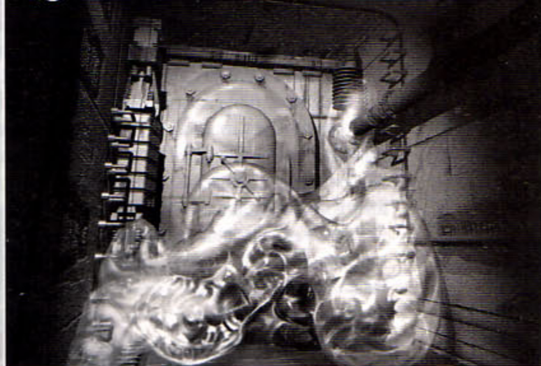


Suit un historique précieux où est retracée la genèse de la société polarienne, de la découverte de la force Polaris à « nos » jours, en passant par la fameuse peste écarlate de 566. Ensuite, sous forme d'abécédaire pratique pour la recherche des informations d'ordre général, on pourra trouver les détails propres à donner vie, couleur et saveurs aux aventures que vont connaître vos PJs. Que ce soit le prix de la confiture d'anémone, de la bouillie de plancton ou du steak d'oursin pour le solide, ou de ce qu'il en coûtera pour un cocktail de lait de loutre ou de liqueur de méduse pour le liquide, aucune question sur la vie courante de la cité ne restera sans réponse, impôts, taxes, et loyers y compris.

Puis, niveau par niveau, la description « topographique » de l'endroit où l'on saura où vit qui et où trouver quoi. Les bars, les tavernes, les commerces, la faune locale, les influences mafieuses, les bureaux des différents syndicats et unions... Vous voulez recruter des dockers, allez donc au Cachalot ; pour tailler le bout de gras avec Vicos la murène et connaître les « tarifs » de la Légion, passez la porte du Bulldog. Et savoir, peut-être, ce qui se passe dans le dock 223B ? Et surtout, pourquoi on l'appelle le dock fantôme ? Mais la perle dans tout ça, c'est le grand Souk entre les niveaux 6 et - 6.

En bonus, une description de la base de transit Ariane, cité féconde et zone de plaisance, mais aussi laboratoire, oups... en aurais-je trop dit ? Il est vrai que la moindre description de lieu, de personnage peut se prêter à une intrigue, un scénario... Une richesse qui pourrait donner le tournis à un MJ peu organisé. Enfin, le prélude à une gigantesque campagne, sous la forme de deux scénarii oh combien inquiétants, laissera vos joueurs ruisselants de sueurs froides ! Mais là, nous n'en dirons vraiment pas plus ! Et si l'on ajoute que bien d'autres détails et règles n'ont même pas eu la place d'être cités ici, aurez-vous encore la patience d'attendre de tenir enfin ce supplément entre vos doigts palmés et gluants ?

Frédo Delphinus.



Score : 9/10

DOSSIERS CONFIDENTIELS

Et vous croyez tout savoir sur les pirates ?

Ce nouveau supplément, qui ne saurait malgré tout être utile sans son grand frère qu'est « Pirates », vous en apprends encore plus. Toujours dans l'esprit d'un univers en perpétuelle évolution, « Dossiers confidentiels » va jusqu'à remuer dans le passé le plus ténébreux de ces terribles écumeurs des fonds marins pour en faire éclater la plus profonde intimité. C'est ainsi que l'on apprendra qu'Ashaana de Salomon, l'Impératrice Noire est en fait [..bzouit..ff..chtrkrouit..], que Killrave n'est pas si [....chbzzit...ffffkziit..krouit..] que ça, et bien d'autres choses encore plus intéressantes... Par contre, pour ce qui est de Telkran Raljik, on en vient à se demander si celui ci ne fera pas l'objet d'un supplément à lui tout seul... Si vous voulez de ses nouvelles, lisez plutôt « La directive Exeter » et son excellente suite « Opération Nemrod », vous en apprendrez plus sur lui. Enfin bref, nouveau matos, nouvelles créatures, nouvelles règles complémentaires, un scénario musclé et même un FAQ viennent rejoindre nos horribles seigneurs des abysses ! Encore un bon ptit produit pour Polaris !

Frédo Delphinus.

Score : 7/10





HANNIBAL

cave capuae

Jeu de plateau en français
édité par Jeux Descartes sous licence Avalon Hill

250 F

Dispo courant janvier

Hosanna au plus haut des cieux ! Jeux Descartes a choisi de traduire cet excellent jeu qu'est *Hannibal*, publié initialement en VM (Version Mickey) par *Avalon Hill*, jeu dont nous avions déjà dit le plus grand bien dans un précédent *backstab*.
Au risque de nous répéter, voici pour les nouveaux ou les distraits, une présentation succincte de cette petite merveille.
Autour de la Méditerranée occidentale s'affrontèrent Rome et Carthage dans une lutte à mort qui s'étala quand même sur un siècle en trois guerres successives. *Hannibal* s'intéresse à la seconde et la plus célèbre de ces guerres dits puniques, celle qui vit l'affrontement de deux génies militaires, à ma gauche Hannibal, à ma droite Scipion, entre les deux la mer et les Alpes.
Chaque joueur dispose d'un certain nombre de chefs, de qualité variables, et de troupes qu'il va utiliser pour prendre le contrôle des différentes villes et provinces parsemant la carte. Carthage a l'avantage de disposer des chefs de meilleure qualité et des éléphants, ainsi que du contrôle initiale de territoires riches en Ibérie. Inversement, Rome se distingue par l'incompétence générale de ses consuls (à l'exception notable de Scipion) mais aussi par ses troupes abondantes.
Le coeur du système de jeu repose en fait sur l'utilisation de cartes stratégiques, qui permettent de réaliser un certain nombre d'actions à chaque tour ou d'introduire dans le flot du jeu des événements politiques ou historiques.
L'utilisation de chaque carte est un vrai dilemme pour le joueur : l'utiliser pour manoeuvrer avec ses généraux et ses troupes et engager le combat, ou bien activer l'événement correspondant pour affaiblir l'adversaire.
Le combat, enfin, se résout aussi à l'aide d'un système



de cartes de manoeuvres, les deux armées tirant d'autant plus de cartes qu'elles sont plus puissantes ou mieux commandées. La part de hasard y est importante et les chances de battre un adversaire plus fort très minimes.
Parmi les autres mécanismes intéressants du jeu, signalons la présence de pions neutres qui peuvent gêner l'un ou l'autre camp (surtout le romain), les déplacements maritimes très dangereux, la possibilité d'intercepter une armée qui se déplace, etc.
La richesse d'Hannibal n'apparaît pas au premier coup d'oeil mais devient évidente après la première partie. La bonne gestion de ses cartes stratégiques et du temps est réellement primordiale pour espérer gagner. De fait, les forces sont disproportionnées et plus le temps passe, plus le romain se renforce. Quand vient l'heure de Scipion, la partie est jouée et la ruse carthaginoise doit plier devant le rouleau compresseur romain si la victoire n'a pas déjà été acquise.
Un jeu passionnant, dont le seul défaut majeur est de ne se jouer qu'à deux.

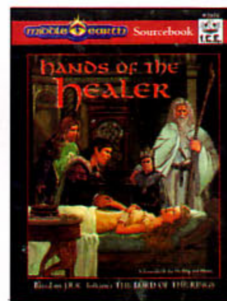
Arnaud Bailly

Score : 8/10

Hands of the Healer

Supplément en V.O. pour MERP
ICE
Mark R. Feil
115 F environ
Dispo





Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les soigneurs !
L'éditeur américain aborde pour ce premier volet de la série *Lore of Middle Earth* une profession inévitable dans toutes aventures : les guérisseurs. Et pour cela, *Hands of the Healer* est un supplément destiné tant aux joueurs qu'aux meneurs.

Score 8/10

Qu'un joueur souhaite incarner un hobbit apothicaire ou un soigneur nain, que les personnages arpentent les domaines des numénoréens noirs à la recherche de la guilde des embaumeurs, qu'importe, tous ce qui touche à la médecine dans les Terres du Milieu est présent dans cet ouvrage.
La « tradition médicale » de chaque peuple est ici détaillée d'un point de vue historique comme d'un point de vue pratique (coutumes, compétences spéciales), et propose évidemment les guides nécessaires à une création de personnages.
De fait, avec la description de plus d'une quarantaine de traditions médicales et d'environ 300 plantes médicinales, ce recueil s'impose immédiatement comme la source de référence pour l'univers de Tolkien, si ce n'est pour tout univers médiéval-fantastique.
L'ensemble s'achève par un index et, cadeau bonus pour les inconditionnels du JdC *Middle Earth : The Wizards*, une quinzaine de nouvelles cartes (en N&B) et deux scénarii pour les accompagner.
Seul reproche pour ce supplément d'une utilité incontestable, l'austérité de la présentation qui rend le tout un peu lourd à digérer. Un comble !

Bertrand Lhoyez

Cloud City

Extension pour Star Wars CCG
éditée par Decipher
23 F le booster
Dispo



Cette extension n'est autre que celle qui décrit toute la fin du film *L'Empire contre-attaque*. Elle nous propose donc des images du duel entre Luke et Vader, la vie quotidienne de Bespin et les événements qui s'accélèrent lorsque nos aventuriers y atterrissent par hasard... Non seulement les cartes sont jolies mais la plupart sont très utiles.
On trouve, côté méchant, quelques impériaux de plus (bof...) mais aussi l'excellent Boba Fett que vous pourrez équiper



comme le premier big jim venu avec son blaster à canon scié et le non moins célèbre fer à repasser spatial, le *Slave I*. Côté gentils, un nouveau Han et une nouvelle Leïa (SANS la coiffure constituée par deux beignets au chocolat). Les nouvelles règles (évidemment il y en a), sont toutes logiques et permettent de simuler avec soin la capture des rebelles et leur utilisation (congélation carbonique, interrogation, torture, etc.) ainsi que tous les moyens possibles et imaginables pour les libérer. Comme pour *Dagobah*, les Interrupts et les Effects (cartes rouges) sont très nombreux et franchement utiles la plupart du temps (tous comprennent à la fois un effet puissant mais ciblé et un autre moins balaise mais utilisable à tout moment : ça rentabilise la carte rare faite spécialement pour contrer une combo de deux cartes rares adverses). Mieux que cela, elles sont belles pour la plupart. On est loin de la pile de trois cailloux de *Dagobah*. Un bon bol d'air pour une bonne extension.

Score 8/10

Lord Winfield, spécialiste du gaz Tibanna

Starship Troopers

Jeu de plateau
édité par Avallon Hill
270 F
Dispo



Ce nouveau jeu de plateau d'Avalon Hill nous propose de revivre les aventures de la dernière superproduction américaine, j'ai nommé le film du même nom. Le scénario est on ne peut plus mince et on se retrouve rapidement avec des marines qui combattent des insectes sur la surface d'une planète hostile et aride. Les marines sont faiblards mais ont des armes à distance alors que les insectes sont solides, rapides et sans armes de tir. Ca ne vous rappelle rien ? Aliens bien entendu et, ludiquement parlant, Space Hulk. On se retrouve donc avec une sorte de Space Hulk hyper simple (les règles de base font deux pages) à ciel ouvert où toute notion de tactique est pratiquement absente. Au niveau le plus facile, le terrain ne bloque même pas les tirs. On se retrouve donc à se tirer dessus au minigun sur un terrain de foot ce qui limite sensiblement toute tentative de subtilité. Si le film est du même tonneau, ça promet !!!! Les règles avancées (de plus en plus compliquées au fur et à mesure des scénarios : armes lourdes, effets du terrain, etc.) sont correctes mais on n'atteint pas le niveau de simulation de leur précédent jeu du même nom (Avalon Hill éditait aussi un Starship Troopers, moche, compliqué mais intelligent, basé sur le livre du même nom). Reste un jeu sympa, sans plus, très proche dans le principe du platoon édité il y a quelques années... La richesse tactique en moins.

Score 4/10

CROC

NOBLESSE OBLIGE

Le manuel du parfait seigneur

Supplément en français pour Pendragon
édité par Oriflam sous licence Chaosium
144 F
Dispo courant Novembre

À peine avons-nous critiqué la version anglaise qu'Oriflam, rejetant toutes les règles de déontologie du monde de l'édition de jeu, se décide à le traduire. Pour ceux qui ne suivent pas, là-bas, au fond de la classe, une petite piqure de rappel s'impose.

Noblesse Oblige est donc la traduction de Lordly Domains, lui-même réédition augmentée du Noble's Book qui parut il y a de cela quelques années pour accompagner la seconde édition anglaise de Pendragon.

Ce supplément vous permettra de vous occuper enfin sérieusement de tous ces satanés fiefs qui vous tombent sur le coin de la figure alors que vous n'avez qu'une envie : fritter du dragon à dos de destrier et courir la gueuse, heu, je veux dire la vierge princesse.

Il y a là dedans de quoi transformer le plus bravache et le plus paillard des chevaliers en gentilhomme policé, capable de gérer habilement ses terres et ses vassaux, de discourir sur les mérites comparés de l'épervier et du faucon pélerin, de briller lors d'une chasse à laquelle le convie son seigneur, voire d'arrondir ses fins de mois en taillant des croupières à ses voisins plus faibles.

Les règles supplémentaires, concernant notamment l'économie domaniale et la chasse, s'accompagnent de nombreux exemples et notes historiques qui font de ce supplément l'un des meilleurs condensés de la vie d'un noble au Moyen Age. Inutile de préciser que tout cela peut être hautement profitable à n'importe quel MJ de n'importe quel univers plus ou moins médiéval.

Préférez toujours l'original à la copie ! Le seul petit point faible, fréquent chez Chaosium, réside dans la sécheresse de la mise en page et la relative pauvreté des illustrations, malgré quelques rares pièces relevant le niveau.

Voilà pour Noblesse Oblige - excellente traduction d'un titre par ailleurs plutôt plan-plan en anglais. Pour ceux qui n'aurait toujours pas compris mon message, je rappelle une dernière fois que Pendragon est LE meilleur jeu de rôles de tous les temps et ce pour plusieurs bonnes raisons. Outre qu'il offre pour terrain d'aventure ce qui s'est fait de mieux au cours des siècles comme légendes, histoires merveilleuses et quêtes épiques, univers qui a inspiré des chefs-d'oeuvre de la littérature et du cinéma (ah, Richard Gere dans Lancelot ! Non, là je m'égare), il est surtout un des très rares jeux offrant de réelles perspectives d'évolution aux personnages. Et je ne parle pas ici de XP, de la possibilité de tuer plus de gens, plus vite.

Voilà un jeu qui, avec l'aide de ce supplément indispensable qu'est Noblesse Oblige, vous offre de revivre TOUS les aspects de la vie d'un noble chevalier du Moyen Age et qui permet d'envisager avec enthousiasme la vieillesse et le passage du temps.

Que l'on me comprenne bien, je ne vous demande pas de jouer à Pendragon, je vous l'ordonne.

Arnaud Bailly

Score : 9/10



HYSTOIRE DE FOU

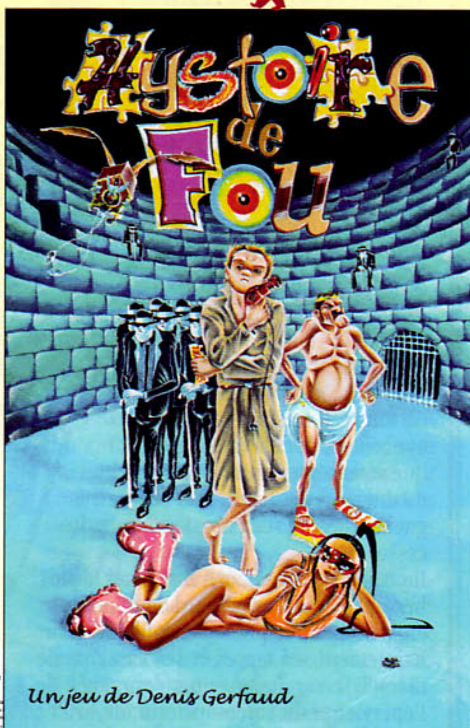
« Il était reveneur, sur la loindre giraient et vriblaient les bredloucheux. »

Jeu de rôles surréaliste en français
édité par Nestiveqnen éditions
Par Denis Gerfaud
199 F
le 15 janvier



- Bonjour monsieur le vendeur.
- Bonjour monsieur le client.
- Alors voilà, avec quelques amis de Charenton, nous avons décidé de nous mettre au jeu de rôles et nous avons fondé un club, l'Amicale du Jambon Persillé. Nous souhaiterions nous constituer un stock de charcuterie pour la mauvaise saison. Que nous conseillez-vous ?
- Ah, mais j'ai ce qu'il vous faut. C'est tout récent et cela s'appelle Hystoire de Fou.
- J'en étais sûr, vous en êtes. Ah, ah, ah, vous ne m'aurez pas comme ça, je sais me défendre. À moi la garde ! Chargez ! Baïonnette au canon !
Le reste de la conversation se perd dans le fracas du métro... (fondu au noir)

Heureusement que le Dr A. et Mireille D. ne connaissent pas Denis Gerfaud ! Rêve de Dragon avait déjà une certaine tendance à faire dans l'irrationnel, le surréaliste et le délire carollien, mais là, chapeau bas, messieurs, nous atteignons les limites aux bornes desquelles la main de l'homme n'a jamais posé le pied.



Mais de quoi parles-tu, ô critique vénéré ?

Mais du dernier ouvrage de l'inénarrable Gerfaud, bien sûr, lecteurs bien-aimés. Cela s'appelle Hystoire de Fou et je m'en vais de ce pas tenter de décrire la chose.

Dès l'introduction, on entre dans le vif du sujet par une petite nouvelle où il est question d'un pull marine, d'une piscine, de cacahuètes, d'une arène et d'une assurance contre les cauchemars, entre autres, sans oublier une fille à poil sous un imper.

Si vous n'avez rien compris jusque-là, c'est normal, moi non plus. Heureusement, maître Gerfaud sur son arbre perché nous livre l'explication salvatrice quelques pages plus loin : il s'agit bel et bien d'un jeu de rôles.

Mais un jeu de rôles étrange, dans lequel chaque joueur incarne un personnage banal de notre terne réalité quotidienne qui se trouve plongé dans les délires les plus tordus, délires dont il lui faut se sortir en faisant appel à toutes les ressources du nonsense comme disent nos amis d'outre-Manche. En fait, un scénario d'Hystoire de Fou s'appelle une crise, c'est tout dire.

Ouf, des règles, nous sommes sauvés

Qui dit jeu dit règles, même - et surtout - dans Hystoire de Fou. Elles sont là et bien là, divisées en deux parties principales : les règles de simulation « banales », de la traditionnelle création de personnage au système de combat, et les règles de délire, propres à Hystoire de Fou et chargées de réguler les actions et conséquences de celles-ci sur les personnages au moment des crises (autrement dit, à peu près tout le temps).

Un personnage se définit par des caractéristiques (Volonté, Intellect, Sensitif, Charisme, Constitution, Perception, Agilité et Entendement) et des compétences (Aviron, Informatique, Commerce, etc.) toutes quantifiées par un score de 0 à 20. Les compétences dépendent directement des caractéristiques selon un système de palier qui fixe le score d'une compétence à 50, 75 ou 100 % de celui d'une caractéristique directrice. En fait, un personnage ne connaît au départ que sa compétence professionnelle. Ses autres compétences seront révélées au fur et à mesure des crises, selon les situations et le choix des joueurs d'investir un certain nombre de points de génération dans telle ou telle compétence en fonction des besoins du moment.

Les actions sont résolues simplement à l'aide d'1D20 et d'1D6, les procédures de combat étant un peu plus détaillées comme il est de tradition dans le jeu de rôles.

Jusque là, tout va bien, on marche en terrain connu, c'est du solide. Les choses se gâtent dans la partie consacrée au délire.

Saperlipopette !

Lorsque la réalité autour de vous commence à vaciller, dévoilant les insondables profondeurs abyssales du délire et de l'absurde arbitraire, un mot vient spontanément à l'esprit de tout personnage d'Hystoire de Fou. Ce mot, qui peut être n'importe quoi, est appelé mot de démence. Et c'est grâce à lui que le personnage va en quelque sorte prendre pied dans le délire et pouvoir agir sur lui.

Prononcer ce mot peut avoir deux effets au cours du jeu. Le premier, unique au cours de la crise, fait entrer le personnage dans celle-ci. C'est en quelque sorte le déclencheur du délire qui ouvre les portes de la folie mais

permet aussi d'entrevoir son salut. À partir de cet instant, le personnage peut utiliser son mot de démence pour accomplir des effets démentiels, seule façon normale de se sortir de la crise.
Ces effets démentiels permettent de réaliser toutes sortes de choses, de la plus banale comme recommencer un test raté, à la plus délirante comme inclure un objet ou un être extraordinaire dans le délire, en passant par l'antalgie démentielle, permettant de nier la douleur ou l'invocation des vapes, moyen radical de terminer la crise et d'achever le scénario.

Où ai-je mis mon Tranxène ?

Le seul inconvénient de ces effets démentiels est que, comme leur nom l'indique, s'ils permettent de lutter efficacement contre la réalité délirante, ils ont aussi pour conséquence d'enfoncer le personnage dans la crise. En termes de jeu, cela signifie que lorsqu'il échoue à un test démentiel, c'est-à-dire grosso modo lorsque l'utilisation d'un effet démentiel ne fonctionne pas correctement, il acquiert des points de crise.

Le thème de l'irruption du fantastique dans la banalité du quotidien n'est pas absent du jeu de rôles. Rappelons notamment l'existence de La Méthode du Docteur Chestel, dans lequel les personnages soignent les psychoses d'un patient en intervenant directement dans ses délires.
Dans un autre registre Trauma, publié dans Chronique d'Outre-Monde, vous permettait d'incarner votre propre vous-même vivant des aventures romanesques et jamesbondesques.

Ces points de crise, s'accumulant, peuvent entraîner des chocs qui selon les tendances du personnage l'entraîneront dans un cycle dépression/persécution pour les paranoïaques ou hystérie/hallucination pour les schizophrènes. Arrivé à ce stade, le personnage en plein délire a de fortes chances de voir arriver sur le coin de sa figure les problèmes les plus merdiques.
Pire encore, les chocs profonds, qui imposent au personnage de conserver, même sorti de crise, certains chocs paranoïaques ou schizophrènes déjà acquis alors qu'ils sont normalement effacés à la fin du délire.

Laissez moi sortir !

Justement, là est toute la question d'Hystoire de Fou : comment sortir de la crise dans laquelle se trouvent plongés les personnages ? C'est très simple, il n'y a que trois moyens de parvenir à s'extirper de cette situation. Les deux premièrs sont désagréables et ne sont que des pis-aller : il s'agit d'invoquer les vapes (un effet démentiel dont nous avons parlé plus haut) ou de mourir au cours de la crise. Dans ces deux cas, le personnage sort de crise avec un arrière-goût de pas fini. En termes de jeu, il ne reçoit aucune expérience et conserve certaines séquelles de son passage de l'autre côté du miroir.
La troisième solution consiste à accomplir la crise, c'est-à-dire réussir le scénario. Pour ce faire, les personnages doivent parvenir à faire coïncider la réalité délirante avec la réalité vraie, autrement dit la PSVR (perception subliminale de la vraie réalité). Cette PSVR, ils en ont généralement un aperçu au début de la crise et elle constitue donc l'objectif du scénario, le but de la quête des personnages leur offrant la possibilité de sortir de ce bordel ambiant.
Le but final des personnages d'Hystoire de Fou n'est donc pas de guérir de leur folie, mais de devenir des meilleurs fous, capables d'affronter leurs délires en toute connaissance de cause.



Maman !

Après ce bref aperçu, je soupçonne que vous n'avez encore qu'une vague idée de ce qui se passe. En fait, c'est très simple. Hystoire de Fou est réellement une histoire de fous. Chaque scénario est constitué comme un crise de folie qui plonge les personnages dans une autre réalité dont ils doivent trouver la sortie, les ramenant dans leur existence quotidienne, banale et rassurante.
Les choses se compliquent quand on dépasse le cadre de la crise pour entrer dans celui de la campagne, une suite de crises liées les unes aux autres par un même thème ou une même ambiance. Entre ces crises, de brefs périodes de rémissions font croire aux personnages que tout est redevenu normal alors qu'en fait la réalité reprend son souffle et s'apprête de nouveau à leur sauter à la figure sous forme de nouvelle crise.
Il est d'ailleurs vivement conseillé au maître du jeu de laisser planer le doute sur la réalité de la réalité (au secours !), autrement dit, d'insinuer des éléments délirants dans des situations banales, petit à petit, sournoisement, comme pour prévenir les personnages que tout n'est pas rentré dans l'ordre. Ou encore, de dérégler complètement leur perception du temps, l'avançant ou le reculant à loisir.
En clair, les personnages ne sortent jamais vraiment de leur folie, il en reste toujours quelque chose et celle-ci peut se matérialiser n'importe quand, n'importe où, sous n'importe quelle forme.

Hystoire de Fou fait fréquemment référence à l'oeuvre de Lewis Carroll et notamment à De l'autre côté du miroir, son oeuvre la plus connue. Sa lecture vous donnera quelques bonnes idées de situations et de crises à jeter en pâture à vos joueurs.
Si vous aimez vraiment vous prendre la tête, essayez aussi Borgès, Boris Vian ou encore Terry Pratchett.

Ce type est fou !

Contrairement aux apparences, qui sont toujours etc., Hystoire de Fou n'est pas une publicité pour la libéralisation des substances prohibées. C'est un vrai jeu de rôles, avec des vrais morceaux de fantastique dedans, des règles cohérentes (qu'est ce qu'on rigole) et un thème original et intéressant.
Sa pratique, comme nombre de jeux décalés tels Toon, Paranoïa ou même Rêve de Dragon, nécessite beaucoup de bonne volonté de la part des joueurs et un meneur de jeu doté d'une imagination débridée, mais peut vraiment s'avérer jouissive et passionnante.
Le gros intérêt des crises et des campagnes réside à mon avis dans la constitution d'une trame en apparence délirante, mais sous-tendu par une logique (ou une sublogique) réelle et cohérente, même si ses prémisses et postulats remettent en cause le sens traditionnel de la logique.
On l'aura compris, j'ai bien aimé ce jeu, comme j'avais d'ailleurs aimé Rêve de Dragon. On sent la patte de Denis Gerfaud à chaque page, ce mélange de sérieux et de délire qui fait tous le charme des scénarii de Rêve. Même si vous ne comptez pas y jouer, sa lecture peut apporter de bonnes idées de scénarii dans le cadre d'un autre jeu et constituer une première approche d'un jeu vraiment fou.

Arnaud Bailly

Score : 8/10

DREAM POD 9

REVUE DE DÉTAIL, CHAPITRE II

4 suppléments en anglais pour Heavy gear et Jovian Chronicles édités par Dream Pod 9

Collectif

de 80 à 150 F

Dispo

Nous vous avions présenté dans le précédent backstab une partie de la production de Dream Pod 9, maison d'édition canadienne et pourtant dynamique puisque pas moins de quatre nouveaux suppléments sont disponibles pour les deux jeux de rôles maison, Heavy Gear et Jovian Chronicles.
Comme d'habitude, la présentation est irréprochable, la quantité d'information est très dense - c'est écrit tout petit avec plein de dessins, de croquis, de graphiques et de plans -, bref, c'est du solide. Le côté désespérement manga des illustrations gâche un peu l'impression de sérieux de l'ensemble, mais bon, des goûts et des couleurs...

• Northern Lights

Ce supplément pour Heavy Gear décrit dans le détail la politique, la société et les grandes figures de la principale force politique de la confédération nordiste sur Terranova. Cette ligue de Cités-États est marquée par un fort sentiment religieux qui se traduit par une lutte permanente entre les autorités religieuses et civiles pour la suprématie politique.
Après un aperçu historique, le livre se consacre à une analyse politique détaillée de cette région, puis de chacune des cités qui la composent. Les derniers chapitres donnent vie à tout ça en offrant au MJ scénarios et thèmes de campagnes à profusion. Sans oublier un court inventaire des chtreums du coin, ce dont aucun JdR ne saurait se passer.

• Southern Republic

Southern Republic est bâti sur le même moule que Northern Lights : la description exhaustive et détaillée d'une nation, cette fois-ci du côté des méchants méridionaux. Expansionniste et fortement militarisée, la République du Sud est le grand épouvantail du monde d'Heavy Gear.

• The New Breed

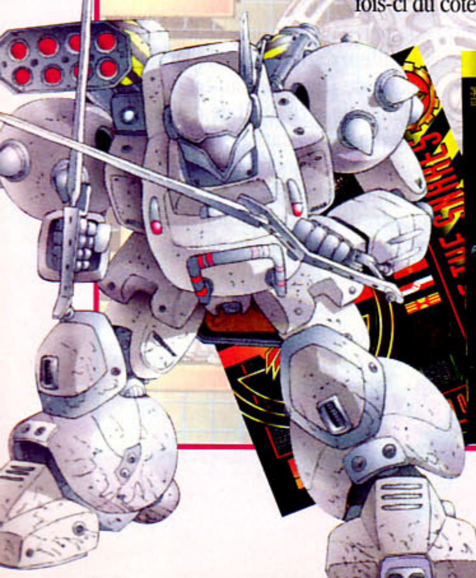
Original ! The New Breed est un supplément inspiré du jeu vidéo Heavy Gear, que nous n'avons pas encore eu le plaisir de découvrir. Ce supplément décrit deux Landships, c'est à dire d'immenses forteresses mobiles chargées de partrouiller le no man's land séparant les deux fédérations, le Nord et le Sud. Chacun des landship a droit à une moitié du supplément et est vraiment décrit jusqu'au moindre boulon.

• Jovian Chronicles Companion

Comme nombre de « compagnons », ce supplément présente un mélange de background et de règles avancées. Un bon tiers de l'espace est consacré à la création de personnage et aux différentes possibilités pour les individualiser. Suit une description des principaux peuples habitant le système solaire avec notamment un cahier central en couleur dépeignant chacun d'entre eux ainsi que leurs habitats (un grand moment de l'esthétique manga). Pour finir par un melting-pot de règles sur le combat, la construction de véhicules, les ordinateurs ou la technologie.
Du beau, du bon, à utiliser sans modération, y compris pour n'importe quel autre JdR de SF.

Arnaud Bailly

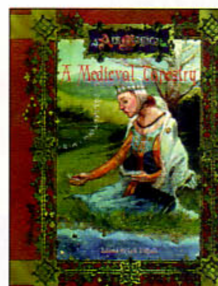
Score : 8/10





A Medieval Tapestry

Supplément en V.O.
pour Ars Magica 4th ed.
Atlas games
Collectif
180 F
Dispo



Ce supplément décrit plus de cinquante personnages issus du contexte d'*Ars Magica*, l'Europe mythique. Qu'il s'agisse de personnages historiques ou fantastiques, faibles ou puissants, ils démontrent par l'exemple deux choses : primo, le système de création de la quatrième édition, s'il n'est pas plus rapide, est du moins toujours aussi efficace et permet de créer n'importe quel type de personnages ; deuxio, intérêt majeur de ce supplément, cet outil est une fantastique source d'inspiration pour les joueurs comme pour le conteur, un gain de temps pour le meneur en quête de PNJ ou pour le joueur intégrant une troupe. Bien sûr, si vous adorez les soirées créations de perso, c'est une autre affaire. Chaque personnage est accompagné soit d'un encart historique (en rapport avec son origine, son statut ou encore sa profession) et d'une ou deux idées de scénarii.
Un supplément superflu, donc infiniment nécessaire.

Score 7/10

Bertrand Lhoyez

Cyberpirates

supplément en anglais pour Shadowrun édité par FASA
dispo
130 F



Ce nouveau supplément pour Shadowrun est des plus curieux (et des plus innatendus) puisqu'il vous propose de découvrir la piraterie sur les sept mers du sixième monde, et en particulier plusieurs endroits particulièremùent chauds (je cite, dans le désordre, les caraïbes, les philippines et le golfe de guinée). La majorité du bouquin est composé de background soigneusement annoté comme d'hab' chez Shadowrun (136 pages sur 184). Le reste est composé de renseignements techniques sur des sujets divers, comme la magie africaine, les créatures éveillées du coin décrit et des règles exhaustives pour les actions et le combat sous l'eau. On trouve aussi un peu de nouveau matos mais il faudra se doter du Rigger 2 (critiqué dans ce numéro) pour construire des bateaux pirates dignes de ce nom. Franchement, il ne me serait jamais venu à l'idée de

concevoir une campagne (ou même un scénario) dans un tel décor mais la sauce prend admirablement bien et les auteurs sont apparement inspirés. Ce supplément n'a donc rien d'indispensable (mais alors RIEN) mais il est assez bien écrit pour vous donner envie de changer d'air et de parcourir les mers hostiles à la recherche de pirates à éliminer ou de bateaux à piller. Il y a fort à parier que vos personnages habituels devront être mis de côtés pour quelques aventures afin de constituer une équipe plus à même de survivre aux périls de ce nouvel univers. Je regrette cependant que la possession du Rigger 2 soit quasiment obligatoire pour profiter pleinement de cette extension (quelques redites au niveau du matos aurait permis d'éviter ce problème).

Score 7/10

Croc

Over The Edge Second Edition

Jeu de rôles d'intrigues contemporaines et surréalistes en anglais
Par Jonathan Tweet
Édité par Atlas Games
200 F environ
Dispo



Pour ceux qui n'auraient pas suivi les épisodes précédents, *Over The Edge* est la version originale du jeu de rôles *Conspirations* (cf. fiche du Backtab n°3). Créé par Jonathan Tweet à qui l'on doit *Ars Magica* et *Everway* (le meilleur et le pire ?), ce jeu met en scène une île mystérieuse et contemporaine, oubliée des cartes et des guides touristiques, où tout peut arriver, surtout l'impossible. À mi-chemin entre *Twin Peaks* et *X-Files*, *Over The Edge* impose un style unique d'une richesse rare. Livrés à eux-mêmes dans cet univers clos, les joueurs découvriront qu'ils sont les jouets d'organisations secrètes prêtes à tout pour prendre le pouvoir. Ils devront donc se battre pour espérer un jour reprendre leur destin en main.
Bien que cette seconde édition corrige avant tout l'esthétique de la première, elle s'enrichit aussi d'un tableau récapitulatif des relations entre chaque groupe de conspirateurs et intègre des références aux différents suppléments de la gamme.
On nous débarrasse enfin des inutiles règles de conversion pour *Bureau 13*, *Corps* et autres inconnus du genre. Muni d'un système de jeu d'une simplicité inégalée et d'un background exhaustif, *Over The Edge* reste un excellent jeu que je ne saurais trop vous conseiller.

Score 9/10

Michaël Croitoriu

LE SEIGNEUR DES SANS MASQUES

« europe et haines »

Recueil de scénarios pour Hawkmoon nouvelle édition, édité par Oriflam
189 F

Sortie décembre



Heureux les joueurs français, car ils ont encore le droit de jouer à Hawkmoon... En plus, voici venir le premier supplément (après l'écran) de la nouvelle édition. Au menu, un recueil de scénarios... Cela tombe bien, car vous avez sans doute envie de jouer avec la nouvelle édition que vous venez d'acheter.
Pour vous permettre d'adapter ces scénarios à votre époque de jeu préférée, ce supplément commence par un rappel sur l'histoire de l'Europe, de la période antérieure à la conquête Granbretonne à la Nouvelle Ere précédant l'invasion Asiacommunistaine. En prime, vous bénéficiez d'un petit topo sur l'évolution des mentalités dans la société Granbretonne. L'idéal pour bien incarner des personnages originaires du pays des porteurs de masques.
Mais entrons dans le vif du sujet : les 4 scénarios qui ont tous pour cadre un pays d'Europe différent.
Le premier scénario pousse les personnages à explorer une mystérieuse cité volante aux troubles origines, qui dérive au-dessus l'Europe en semant la panique.
Une fois arrivés sur place, les PJs seront confrontés à une étrange force psychique. Une aventure à l'atmosphère onirocauchemardesque originale...
Une bonne mise en bouche.



Le deuxième se déroule en Hollandia, pendant l'époque de l'expansion Granbretonne. Il met en scène l'illustre agent du bâton runique, Orland Fanck, qui charge les joueurs de libérer un prisonnier détenant des secrets capitaux... Bien évidemment, le prisonnier s'avéra amnésique et entraînera les PJs à la recherche de sa mémoire. La première partie du scénario est un excellent prétexte à un road-movie à travers Hollandia et la deuxième offre un dénouement épique. Une trame d'un crû classique, que dégusteront volontiers les fans d'Hawkmoon.
Le troisième a pour cadre la Moscovie. Il propose une passionnante enquête autour d'une machination visant en faire revivre un esprit malveillant... Une intrigue riche en rebondissements, où les joueurs s'amuseront en permanence à démêler le vrai du faux.



Le dernier scénario est une aventure exclusivement réservée à des personnages Granbretons. Il nécessite une excellente connaissance de cette société, car les PJs vont devoir affronter un réseau de comploteurs, de voleurs de masques, qui n'hésitent pas à usurper l'identité de citoyens au-dessus de tout soupçons pour assassiner... Un must !
Chaque scénario est détaillé avec soins, assorti d'encadrés tactiques qui facilitent le boulot du meneur de jeu. Écrit dans un style irréprochable, le seul (petit) défaut de ce recueil est sans doute son manque de surprise et d'originalité. Néanmoins, les accros d'Hawkmoon tiennent là un recueil de scénarios bien ficelé.

Jeff

Score : 7/10

CASTLE SPULZEER & THE FORGOTTEN TERROR

Scénario niveau 8-12 pour Forgotten Realms en VO
Par Doug STEWART
140F environ
Dispo

Scénario niveau 10-12 pour Ravenloft en VO
Par William W. CONNORS
130F environ
Dispo

Deux scénarios « cross-over » pour AD&D édités par TSR

La lecture de Castle Spulzeer a de quoi laisser perplexe. Jugez-vous même. Après être accidentellement tombés en possession d'une pierre précieuse attirant toutes les convoitises, nos joyeux aventuriers se voient proposer, par un riche et mystérieux noble, de retrouver trois objets que celui-ci à malencontreusement oublié dans un vieux manoir, où il lui est, bien sûr, impossible de se rendre. Sur la route du donjon (je voulais dire manoir) nos courageux et intrépides aventuriers rencontreront évidemment de nombreux monstres (tous plus ou moins errants). Voilà. Il est évident qu'après vous être rendu compte que ce n'est pas votre petit frère de cinq ans qui a écrit cette remarquable aventure vous vous demanderez ce qu'elle cache (et peut être comment vous la faire rembourser), et en définitive il n'y a pas que de mauvaises choses. Ainsi, un historique sympathique et une gentille petite malédiction permettent de sauver ce supplément du bûcher auquel il était promis. À la fin de ce donjon (pardon, de cette aventure), le meneur aura également la possibilité de projeter ses aventuriers dans le monde de *Ravenloft*.





Car après Castle Spulzeer le meilleur était à espérer (on avait déjà vu le pire), et c'est en effet le cas avec The Forgotten Terror. Ce scénario est une très bonne introduction au monde de Ravenloft (la boite de base n'est d'ailleurs pas du tout indispensable pour le faire jouer). Il projette les personnages dans un univers oppressant à souhait, pusique les aventuriers auront à explorer les névroses d'un individu fort peu recommendable. Ce n'est qu'au cours de cette aventure que la tragique malédiction de la famille Spulzeer prendra toute son importance. En guise de cerise sur le gâteau de sang frais, les aventuriers quitteront cette aventure avec de puissants et intéressants adversaires, susceptibles d'égayer leurs longues soirées d'hiver. Rien que du très bon.

Geoffrey



Score : 8/10 Pour les deux réunis

9/10 pour THE FORGOTTEN TERROR

4/10 pour CASTLE SPULZEER

Heroes of Defiance

Supplément en anglais pour Dragonlance : Fifth Age
Par Steve Miller
Edité par TSR
150 F environ
Dispo





Après dix mois de silence radio, on était en droit de s'interroger sur le sort de la gamme *Dragonlance : Fifth Age*. Mais le titre Dragonlance étant un des rares best-seller de TSR, Wizards of the Coast a donné son aval sur le redémarrage de ce jeu qui se démarque complètement d'*AD&D*. Armé d'un système de jeu novateur, *Dragonlance : Fifth Age* avait tous les atouts pour réussir.
La piètre qualité de ses suppléments ne l'a malheureusement pas aidé jusque-là (voir *backstab* n°2). *Heroes of Defiance* ne déroge d'ailleurs pas à cette règle.
Le contenu ? Tour à tour règles, scénario et background. Ça commence avec de nouveaux rôles d'un intérêt inégal (barde, voleur, guérisseur, serveuse, artiste de rue…). Le scénario censé continuer la campagne lancée dans *Heroes of Steel* nous rappelle quant à lui ce que TSR faisait de pire au début des années 80. La seule note d'espoir provient de la description de l'Ergoth du Nord, une île située à l'ouest d'Ansalon où humains, nains des ravines et gobelins vivent en bonne intelligence. Epargnée jusque-là par les Grands Dragons, ce vieux royaume est aujourd'hui d'un intérêt stratégique certain.

Score 4/10

Résultat des courses, un supplément sans réelle saveur qui menace l'avenir de cet excellent jeu.

Michaël Croitoriu

Secret Societies of Barsaive

supplément en anglais pour Earthdawn édité par FASA
dispo
130 F



Vous imaginiez que ces «secret societies» pourraient vous servir d'employeurs ? A vous ? Braves aventuriers ? NON, sauf à quelques exceptions près, les sociétés secrètes décrites sont maléfiques ou tout du moins assez nihilistes pour ne pas être très en accord avec la mentalité de vos personnages. Il serait difficile d'en décrire une ici puisque la principale caractéristique d'une société secrète est d'être... secrète. Citons tout de même le réseau des dragons qui est une sorte de grande confrérie entre tous les écailleux de Barsaive et les briseurs de couronne dont le seul but est de tuer ou de décrédibiliser tous les chefs, rois ou maires de Barsaive. Comme vous pouvez le voir, certaines sociétés sont tout juste crédibles (les briseurs de cou-

SUITE PAGE 50

THE GREAT MODRON MARCH

Recueil d'aventures en anglais pour Planescape (AD&)
Par Monte Cook et Colin McComb
TSR
110 F
Dispo

Score 9/10



Si vous n'aimez pas les Modrons, c'est dommage, car ces charmantes petites bestioles, vous allez en voir un paquet dans ce recueil de scénarios. En effet, les 127 pages de ce livre vous proposent 11 aventures pour des personnages du 1er au 10ème niveau qui tournent autour d'un événement plutôt important dans l'univers de Planescape : la Grande Marche des Modrons. Ces derniers, sans que personne ne sache pourquoi, organisent régulièrement un gigantesque marathon au cours duquel ils traversent les plans en ravageant tout sur leur passage. Le hic, c'est que la marche qui est au cœur de cette campagne ne devait pas avoir lieu avant 200 ans.... Avec, en toile de fond, une intrigue qui risque d'affecter l'univers de Planescape dans le futur (un mystérieux personnage tue le Primus et usurpe son identité), The Great March est un excellent moyen pour un MJ de faire découvrir les plans à ses aventuriers, tout en ayant une véritable campagne à leur proposer. Les PJ, au cours des différentes péripéties proposées dans ces aventures, devront aussi bien tenter de protéger les Modrons des terribles prédateurs qui les guettent que de sauver ceux qui se trouvent sur le chemin de la horde. Le MJ pourra même facilement se servir du prétexte de cette marche pour développer un grand nombre d'aventures secondaires (liées aux événements principaux ou pas).
Comme tous les produits Planescape, la présentation est superbe, les dessins de Randy Post, splendides (bien que trop rares) et l'ensemble, comment dire... excellent.

Philippe Tessier

OF SHIPS AND THE SEA

Supplément en anglais pour AD&D par Keith Francis Strohm
TSR
110 F
Dispo





Si vous avez quelques problèmes pour gérer une aventure sous l'eau ou pour savoir si une fireball peut couler un navire, pas de panique, ce supplément s'adresse à vous. Dans la série des aides-de-jeu-pour-AD&D-qui-ne-sont-pas-liés-à-un-univers-précis, *Of Ships and the Sea* est un produit de 128 pages tout à fait respectable qui se divise en deux parties.
La première, consacrée aux voyages en mer, aux navires et surtout au combat naval, est simple et bien détaillée. Vous y découvrirez comment aborder un bateau, quels sont les effets des sorts sur ces bâtiments, comment résoudre des combats à grande échelle, etc. La seconde partie est consacrée à l'aventure sous l'eau. L'auteur nous y propose quelques règles sur les effets des sorts dans ce milieu, les dégâts des armes, l'utilisation des objets magiques, etc. On y apprend même comment communiquer et jusqu'à quelle profondeur les différentes races aquatiques peuvent descendre !
En résumé, c'est un supplément particulièrement utile qui, pour une fois, ne comporte pas une tonne de délayage et un plein wagon d'éléments inexploitables. La présentation est claire et le tout est facile à lire. Il n'y a, par contre, que peu d'illustrations, pour la plupart réussies.

Philippe Tessier

Score 7/10

CLOSE COMBAT II - un pont trop loin

plein la gueule !

Jeu vidéo simulant des combats de la deuxième guerre mondiale

350 F



Dispo

Dans le petit monde du wargame informatique, Close Combat 1, sorti en 1996, faisait déjà figure d'alien. Le temps réel et l'intelligence artificielle à plusieurs niveaux, du comportement du troufion de base à l'analyse tactique de la bataille en cours étaient ses deux point forts. Mais ce premier essai souffrait de quelques limitations, notamment l'absence de la troisième dimension (collines ou bâtiments) et des scénarii un peu répétitifs.



Un pont trop loin reprend les mécanismes de base de son prédécesseur, en mettant la barre encore un peu plus haut. La toile de fond historique est bien connue puisqu'il s'agit de la célèbre tentative de parachutage sur Arnhem, un des échecs les plus retentissants des alliés en 1944. Le jeu permet de participer à une bataille, une opération (suite de batailles) ou une grande campagne, dans le camp des alliés ou celui des allemands, une connexion réseau étant bien entendue possible (TCP-/IP ou modem) pour jouer contre un adversaire humain.



À votre disposition se trouvent un panel de troupes assez vaste, depuis l'infanterie aéroportée jusqu'aux chars en passant par des mortiers, des bazookas et des canons, sans oublier le lance-flammes. Vous dirigez chaque groupe à l'aide de quelques ordres simples (Aller à, Tirer, Ramper, etc.) et l'ordinateur fait le reste. Sous vos yeux, une vue aérienne de la bataille où chaque soldat est représenté tirant, bougeant, tentant de se cacher; où les tirs fusent de part et d'autre, où les explosions des obus vous font rentrer la tête dans les épaules et où les cris de vos hommes blessés sonnent à vos oreilles comme un reproche. Bref, ça pète de partout et il faut une certaine habitude pour s'extraire de l'ambiance et établir une tactique cohérente. D'autant plus que vos hommes ont leur idée de ce qui est bon pour eux et n'obéissent pas toujours au doigt et à l'oeil.

J'avais aimé Close Combat 1 mais n'étant pas un acharné du jeu vidéo, je l'avais rapidement abandonné. Là, je ne décolles plus de mon écran. Close combat 2 est vraiment prenant, surtout quand on attaque le jeu en campagne. La moindre erreur de placement se paye très cher; en quelques secondes un groupe trop exposé peut disparaître sous le déluge du feu ennemi. Le temps réel apporte une dimension de réalisme parfois terrifiante au jeu, à vous dégoûter définitivement de la guerre, et les mécanismes permettent de se concentrer sur l'essentiel, le reste étant géré par la machine. Enfin, le look est superbe.





Il est presque pénible de penser qu'on doit un tel bijou à Micro$oft.

Arnaud Bailly

Score : 9/10

Croc n'aime pas les gens

L'Histoire selon Bill Gates

Quand on joue à Age of Empires ou à Close Combat 2, on est tout de suite pris dans un maelström de sons rigolos et de petits bonshommes qui courent partout. Tout ça c'est bien beau mais...

... Ça ne vous gêne pas qu'un char, dans CC2 ne puisse faire marche arrière et que, confronté à une arme antichar, il fasse un gentil demi-tour, permettant ainsi à son ennemi de lui balancer une bonne giclée de plomb dans le fondement. Franchement, je fréquente très peu de pilotes de chars mais il y a fort à parier que je ne rencontrerais jamais ceux qui font ce genre de conneries.

... Et les petits bonshommes avec cimiers et jupettes dans Age of Empires ils sont beaux hein ? Les grecs ? Tu aimes les grecs ? Et les grecs qui reculent ? (je m'égare). Mais franchement, des asiatiques avec la même jupette et le même casque avec cimier, ça fait pas un peu « Histoire de France revue et corrigée par un flemmard qui a pas envie de refaire les sprites pour chaque camp ».

Moi quand je paie, je veux des chars qui reculent et des japonais avec des zoulis costumes. NA !

CROC

AGES OF EMPIRES

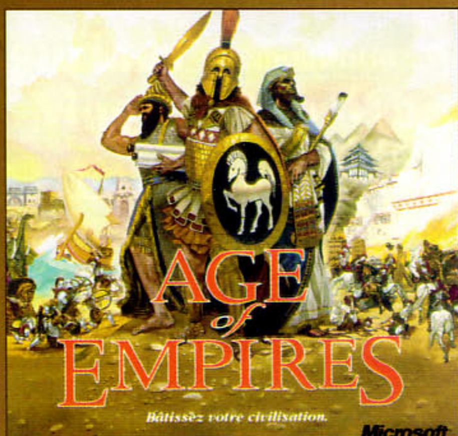
zön zøg ?

Un Warcraft-like dans l'antiquité
édité par Microsoft

Dispo

350 F environ





« Là où il y avait trois possibilités dans Warcraft, il y en a dix dans Age of Empires. »



Rendons à César ce qui appartient à Jules, Age of Empires c'est Warcraft dans l'antiquité. Ceci dit, tout reste à dire, non seulement pour ceux qui n'ont pas la chance de connaître Warcraft mais aussi pour ceux, beaucoup plus nombreux, dans les têtes desquels résonnent encore les « Zön Zøg » et les « Yes mi Lord » de Warcraft. Car loin d'être une pale copie, Age of Empires renouvelle le genre et apporte, comme qui dirait, sa pierre à l'édifice...
Age of Empires vous propose de prendre en mains le destin d'une civilisation antique (l'Égypte, la Grèce, Babylone et le Japon) qui, sous votre tendre férule, passera de l'Age de pierre à l'Age du fer en progressant techniquement, en massacrant beaucoup et en commerçant un peu. La chanson est connue, pas de quoi fouetter un éléphant fût-il d'Afrique. Le plus intéressant n'est donc pas tant dans le thème que dans le traitement.

I found the flying machine !!!

Pour ce qui est de l'interface, c'est Warcraft en plus convivial, et les habitués devraient passer 3 bonnes minutes à en saisir le fonctionnement : je clic sur un bonhomme (pardon, un sprite), et je lui demande gentiment mais fermement de cueillir des baies, de scier du bois, de me construire un palais ou de décapiter le méchant bonhomme bleu qui déverse son sang impur dans mes sillons tout neufs. Quelques progrès agrémentent toutefois cet aspect du jeu : l'aide en ligne très agréable (on peut poser un point d'interrogation sur n'importe quel sprite et obtenir des informations le concernant) ou la possibilité de regrouper des unités (j'en sélectionne une et le groupe suit, ce qui permet notamment de grouper des paysans pour construire des bâtiments très vite). C'est fort bien fait et agréable à utiliser.
Par ailleurs, en jouant les scénarii de la campagne qu'il a choisi, le joueur progresse dans sa découverte du jeu au même rythme que sa civilisation, ce qui rend la prise en main totalement indolore... mais pas sans saveur.

Timeo danaos...

Car la grande claque dans le dos, elle tombe quand on commence une partie avec la certitude de mettre une pilée à la machine, parce qu'on a fait les deux campagnes de Warcraft et qu'on n'est pas une fiotte. On a tout faux. Au-delà du niveau facile, c'est la machine qui gagne. Forcément ça énerve.
Le problème est simple : là où il y avait trois possibilités dans Warcraft, dans Age of Empires il y en a dix. Au fur et à mesure de sa progression dans les âges (pierre, outil, bronze et fer) et en usant de quatre ressources différentes — la nourriture (décomposée en baies, gibier et agriculture), le bois, l'or et la pierre — , votre civilisation développe des outils, des bâtiments et des types d'unités dont la variété a de quoi donner le tourni au stratège apprenti dictateur que vous êtes.

Eureka !

En vrac et dans le désordre, citons les découvertes progressives de différents savoir-faire et artisanats au nombre desquels la métallurgie, la menuiserie, la prospection minière, l'agriculture, la domestication des animaux ou la pêche ; la spiritualité, grâce à laquelle vos prêtres convertissent les unités ennemies à votre cause (ou l'inverse, on peut ainsi lancer une armée dans la bataille et la reprendre cinq minutes plus tard en pleine face parce qu'elle a été entièrement convertie par le prêtre adverse), prêtres qui soignent également les blessures et pratiquent l'astrologie (je laisse à Bill Gates la paternité de ces allégations diffamantes pour le clergé) ; l'invention du gouvernement qui permet de goûter aux innombrables bonus qu'apportent la noblesse, l'écriture, l'architecture, l'aristocratie, l'alchimie ou l'ingénierie ; Côté armement vous apprendrez très vite à apprécier les mérites du gourdin, puis de la hache, puis l'épée, puis la cavalerie, les archers, les chars, les fantassins, les balistes, les catapultes, les éléphants de guerre, les bâteaux... ; les bâtiments ne sont pas en reste et vous aurez la joie de voir se construire des casernes, des marchés, des fermes, des écoles d'archers ou de cavalerie, des académies militaires, des temples, des tours de garde et des murailles (on peut créer une ville fortifiée !), des ports, des villages et même une des sept Merveille du monde ! Chacun de ses bâtiments vous offrant bien sûr une foultitude d'options de développements et d'inventions...

L'homme est mesure de toutes choses

Seul bémol à ce concert de louanges, le fait que les unités aient, comme dans Warcraft, des comportements parfois abhérants, suicidaires ou tout simplement idiots. Je regrette également que la faculté de regroupement ne permette pas de constituer une nouvelle unité (une phalange d'hoplites par exemple) dont les membres resteraient réellement groupés. Les développeurs auraient enfin pu corser l'ensemble en faisant intervenir des catastrophes (épidémies, éruption volcanique, inondations....).
Rien de rédhibitoire, rien en tout cas qui puisse m'empêcher de savourer par avance le plaisir que j'aurais à y jouer en réseau, car aussi retorse et agressive que soit l'intelligence artificielle, Age of Empires donnera, c'est certain, toute sa saveur avec des intelligences naturelles. Comme disait un grec qu'avait tout prévu, « l'homme est mesure de toutes choses »...

Ben

Score : 9/10

RIGGER 2



Le jeu de rôles, mais sur la roue arrière

Supplément en anglais pour Shadowrun édité par FASA — 140 F — Dispo



Le Rigger 2 permet, à mon avis, de régler une bonne fois pour toute les problèmes de drones, de véhicules et de robots dans l'univers de Shadowrun (pour les armures de combat de Maximum Metal, il faudra attendre un peu plus longtemps). Les combats sont enfin revus, corrigés, étendus et au goût du jour vis-à-vis des dernières règles (pas obligatoirement compliqués, mais ils sont tout de même plus longs à gérer).

Le fil bleu sur le bouton bleu, le fil rouge, sur le bouton rouge

La conception des véhicules est enfin décrite et on peut donc RÉELLEMENT jouer un rigger (à la grande joie des passionnés et à la terreur des maîtres de jeu qui vont maintenant avoir à faire à trois ou quatre fois plus d'intervenants dans les combats) qui soit autre chose qu'un simple pilote branché sur sa machine. Les règles de construction de véhicules sont complexes (mais pas autant que celles de *GURPS Vehicles*, et c'est tant mieux...) mais, heureusement, le livre contient les caractéristiques actualisées de TOUS les véhicules parus à ce jour dans un supplément Shadowrun (pas seulement les Yamaha Rapier et autres Harley Scorpion). Il n'est donc pas obligatoire de lire et d'assimiler les règles de construction pour pouvoir tirer des choses intéressantes de ce supplément. Les règles seront tout de même difficiles à utiliser dans vos prochaines parties et il faudra donc un petit temps d'adaptation pour bien utiliser la substantifique moëlle de l'ensemble (souvenez-vous du Grimoire pour les magiciens et du Virtual Realities pour les deckers). Cela ne rend pas le jeu obligatoirement plus grosbill (puisque les corpos peuvent elles aussi utiliser des riggers mercenaires), mais certainement à la fois plus riche et plus complexe.

Le chrome

Côté illustrations, on notera l'apparition de récupérations du jeu de cartes à collectionner Shadowrun. Pour une fois que la récup' se fait dans ce sens... Un grand merci donc à Wheeler, son hélico et ses Drive-By. Pour le reste on trouve à boire et à manger, et on regrette d'autant la disparition des grands dessinateurs qui ont fait la gloire de Shadowrun (et son succès aussi, non ?). Un supplément INDISPENSABLE pour Shadowrun.

Croc



Score : 8/10



ronnes), d'autres sont plus intéressantes, voir même très sympathiques pour créer une campagne pleine de rebondissements. L'ensemble de l'ouvrage (116 pages) contient au moins 80% de background et, au total, propose quatorze sociétés différentes (toutes ne sont pas décrites avec la même précision). On regrettera cependant de ne pas trouver les caractéristiques (au moins le niveau et le métier) des principaux leaders des sociétés décrites. Côté illustrations, on notera l'apparition de Ian Miller, un vétéran de Games Workshop et qui officie depuis peu chez Magic. Un bon supplément à la qualité relativement irrégulière.

Croc

Score 6/10

STAR WARS PLAYER'S GUIDE : TAPANI

Supplément VO pour la campagne Star Wars Lords of the Expanse
Paul Sudlow et Eric S. Trautmann
West End Games
90 F
Dispo





Ce supplément ne s'adresse qu'à ceux qui possèdent déjà *Lords of Expanse*. C'est un livret de 80 pages qui décrit brièvement le secteur de Tapani, fait un résumé express de son histoire et dresse la liste des principales maisons régnantes de cette région de l'espace.

Quelques pages sont consacrées aux mondes importants, aux races extraterrestres, au mode de vie et à la manière de concevoir un aventurier dans ce contexte. La fin du livret (31 pages !) propose de nouveaux personnages.
L'ensemble du produit n'est pas d'une très grande qualité, comparé à ce que West End Games produit généralement pour Star Wars. Les illustrations sont plus que quelconques et il aurait été peut être plus judicieux de consacrer moins de place aux fiches-types pour donner plus d'informations utiles aux joueurs. Malgré tout, ce livret se lit très vite et permettra aux joueurs incarnant des personnages dans cette campagne d'avoir un aperçu synthéthique de la situation.

Philippe Tessier

Score 6/10

La grande bibliothèque

Agyar

**Un roman de Steven Brust
publié aux éditions de l'Atalante
80 F - Dispo**

Au lit avec un monstre

Si partager l'intimité d'une créature de la nuit vous tente, n'hésitez pas un seul instant, lisez Agyar et remerciez l'Atalante qui encore une fois se démarque en nous proposant un ouvrage de qualité. Pas d'effet gore, ni de psychologie à deux balles mais une chronique intimiste, écrite sous la forme d'un journal avec un zeste d'humour noir, qui nous conte les doutes et les angoisses d'un homme accablé par son état monstrueux.
On se doute assez rapidement de ce qu'il est vraiment, mais qu'importe, ne boudons pas notre plaisir et délectons-nous de ce roman qui échappe aux conventions du genre.

Rémy Van Liefde - Score : 8/10

La Bête immonde

Recueil fantastique de Marc Agapit | **Fleuve Noir dans la collection "Bibliothèque du fantastique"** | **69 F** | **Dispo**

Jusqu'au bout de l'horreur

Les éditions Fleuve Noir rééditent quatre romans en un seul volume d'un auteur français oublié du grand public. Marc Agapit, c'est son nom, a pourtant fait frissonner des générations de lecteurs. Une excellente initiative qui permet de redécouvrir cet écrivain. On pénètre par ce roman dans un monde étrange et angoissant, fait de faux semblants et de folies, d'aventures surréalistes par lesquelles l'auteur nous propose de suivre le calvaire d'un héros livré aux mains d'un docteur fou et retors, jusqu'à la chute, délicieusement déroutante.

Olivier Collin - Score : 9/10



La Chanson d'Arbonne

**Roman med-fan de Guy Gavriel Kay
publié aux éditions Atalante
149 F - Dispo**

Conan se parfume

Guy Gavriel Kay peut se prévaloir en matière d'héroïc-fantasy de quelques expériences (il a travaillé sur l'édition du Silmarillion), mais n'est pas Tolkien qui veut. Cette histoire qui se déroule dans une ombre de la Provence médiévale se veut magistrale et envoûtante. Mais elle ne décolle jamais vraiment et, même si la toile de fond est aussi brillante, authentique et colorée que la tapisserie de la Dame à la licorne (selon la jaquette), il manque à l'ensemble un véritable souffle épique qui transcenderait les personnages.
Bref, c'est un peu mou et ampoulé : à vouloir exalter les bons sentiments et l'amour courtois, intention louable, Kay parfume son histoire à l'eau de rose. Sur 537 pages, ça lasse.

Rémy Van Liefde - Score : 5/10



La Saga des bannis
T.1 Le Bâtard
T.2 L'Exil

**Deux romans med-fan de Christophe Loubet
publiés chez Fleuve Noir
42 F - Dispo**



Une bonne bouse

L'exemple même du bouquin qui pourrait vous fâcher avec votre rédac. chef si vous ne l'aviez pas choisi tout seul comme un grand (le bouquin, pas le rédac. chef, bandes de clowns.) À la page 20 on regrette, à la page 80 on se maudit et pourtant on le lit jusqu'au bout, conscience professionnelle oblige, mais on se découvre masochiste et ça fait mal. C'est aussi pénible et incohérent qu'un récit de partie d'AD&D par un maître de jeu après une nuit blanche, 12 litres de coca et une tonne de cacahuètes.
À fuir absolument.

Rémy Van Liefde - Score : 1/10

Birthright
T. 1 Le Trône de fer
T. 2 Grandcoeur

**Deux romans médiéval-fantastique dans l'univers de Birthright (AD&D) de Simon Hawke et Dixie Lee Jones
42 F - Dispo**

À l'ouest rien de nouveau

En préambule, je vous signale une petite supercherie, bénigne certes mais quand même, ces deux romans sont notés tome 1 et 2 mais ne vous y trompez pas : vous pouvez les lire dans l'ordre que vous désirez, seule l'évocation de la grande bataille des monts Deismarr est commune aux deux volumes. Sinon pas grand-chose à en dire, c'est de la production américaine standard, bien rythmée, politiquement correcte, pas chiante, mais pas bandante pour autant.
En revanche, le monde de Birthright vous sera bien plus familier après cette lecture et vous vous apercevrez qu'il regorge de richesses insoupçonnées.

Rémy Van Liefde - Score : 5/10



Chute libre

Polar " INS/MV style " de G.Elton Ranne publié par Fleuve Noir 34 F - Dispo

Le zèle du désir

G. Elton Ranne est un des nombreux pseudo de G.E.Ranne, le prolifique duo d'auteurs responsables d'une tripotée de suppléments pour INS/MV dont ce polar s'inspire largement et librement puisque le héros n'est pas autre chose qu'un ange, avec des ailes blanches dans le dos et une bonne nature comme tous les anges mais pas mal de particularités aussi.

Notamment, une relation platonique avec une duchesse des enfers, une embrouille avec le " Boss " et.... une agence de détective. Il faut dire que le " privé " est un des ressors les plus sûrs pour faire rebondir un polar. Et là, le ressor est un peu fatigué. L'intrigue est bien goalée, mais sans plus et elle ne s'enrichit malheureusement ni de la nature angélique du personnage principal, ni du cadre futuriste. Ça aurait pu se passer avec n'importe quel S.S.S. (sous-Sam Spade). Plus grave : ça n'est presque pas drôle.

Pour des raisons inexplicables (délais, commande de l'éditeur ?) G.E.Ranne semble avoir oublié la verve satirique et outrancière qui a fait les grands moments de INS. Je suis déçu et donc peut-être un peu sévère...

Thibaud Béghin - **Score : 6/10**

Dead Hunter T1 : Même pas mort !

BD Weird West de Franck Tacito publiée chez Zenda 75 F - Dispo

Un plagiat raté

L'ouest sauvage, des zombies, des shamans qui lancent des boules de feu, un docteur miracle à moitié fou pilotant une infernale machine à vapeur, des indiens fantômes détenteurs de reliques sacrées... tout ça devrait normalement vous rappeler quelque chose. Ça commence par Dead, ça finit par Lands et c'est un jeu de rôles depuis peu traduit en français dans lequel Tacito a très visiblement puisé toute son inspiration. Ou alors il a vraiment pas de chance.

Si les dessins et le scénario étaient de qualité on fermerait les yeux, mais un plagiat raté, c'est impardonnable.

Ben - **Score : 2/10**

Delius, une chanson d'été

Roman fantastique de David Calvo publié aux éditions Mnémos 49 F - Dispo

Des fées-fleurs et des fleurs-fées

Calvo a fumé son livre de botanique à la lettre H, alors il invente un psychokiller new look qui fait pousser des " fleurs de cadavres " dans l'abdomen de ses victimes, nous gratifie d'un éminent botaniste qui dialogue avec ses protégées et d'une cohorte de personnages tous plus délirants les uns que les autres. C'est souvent drôle, parfois un peu longuet mais en tout cas original et écrit d'une plume gaie et alerte trempée dans l'encre féérique.

Un bon moment à passer, légèrement obscurci toutefois par les digressions à répétition qui ralentissent inutilement le cours du récit.

Rémy Van Liefde - **Score : 7/10**

Vampire, Dracula et les siens

Recueil de textes de plusieurs auteurs publié chez Omnibus 150 F - Dispo

Plut'o positif

Ce recueil qui ne rassemble pas moins de dix-neuf nouvelles et romans (dont le Dracula de Bram Stocker), nous convie à un véritable voyage dans l'imaginaire nocturne qui a élaboré en plus d'un siècle de littérature le mythe fascinant du vampire.

Les textes du XIXème sont à mon sens les plus attachants. Le romantisme légèrement décadent qui caractérise la figure du vampire y est exprimé avec le plus d'élégance et de justesse, combinant à merveille moralisme et sensualité. Carmilla de Sheridan Le Fanu est à ce sujet emblématique : ce récit de l'entreprise de séduction d'un vampire lesbien et apparemment prépubère est un chef-d'œuvre d'ambiguïté et d'érotisme.

Les textes contemporains sont plus inégaux. Il apparaissent clairement comme des oeuvres « de genre » à laquelle se sont confrontés les auteurs, avec plus ou moins de bonheur. Je ne peux me retenir de citer l'hilarante nouvelle de Norman Spinrad qui se réapproprie le mythe sur le mode d'une ironie cynique et très « fin de siècle ». Elle nous dépeint un Dracula chassé de Roumanie pour cause de chute du communisme et qui se retrouve un peu paumé à New York pour tomber amoureux d'une Junkie dont le sang lui procure une sensation... inhabituel. Je citerai également Jean Ray dont le laconisme embrumé d'alcool se substitue à la perfection aux brouillards de Transylvanie.

Que dire sinon que ce bouquin est un incontournable pour tous ceux qui s'intéressent aux suceurs de sang.

Thibaud Béghin - **Score : 9/10**

Le Der des ders

Bédé de Tardi et Daeninckx
Casterman
XX F
Dispo



Un de plus...

Bon, c'est l'histoire d'un rescapé de la Grande Guerre qui devient privé et qui enquête pour le compte d'un colonel à la poitrine décorée, ce qui ne l'empêche pas d'être la victime d'un mystérieux maître chanteur...

Alors le privé enquête sans se presser, se promène dans Paris qui commence à connaître les années folles, se prend deux ou trois pèches et finit par zoner avec d'anciens anars, jusqu'à résoudre l'affaire. Pouf pouf. C'est très joli (c'est Tardi), l'histoire et bien construite (c'est Daeninkx) mais ça ressemble vraiment trop à Daeninckx par Tardi, chacun a fait ce qu'il savait faire, a ressorti ses petites recettes sans que rien de très neuf n'en sorte.

Je ne serais pas aussi peu enthousiaste si ces deux auteurs étaient des p'tits gars qui n'en veulent, mais bon c'est des stars alors on est en droit d'attendre mieux. Ceci dit, ça reste quand même très au-dessus de la moyenne, alors...

Thibaud Béghin - **Score : 7/10** à Tardi et Daeninckx parce qu'ils peuvent mieux faire **9/10** quand même

Jordan Fantosme

Roman policier de J.B.Evette publié chez Gallimard 130 F - Dispo

Oui, vous avez bien lu le nom de la maison d'édition, c'est de Gallimard dont il s'agit et le maquettiste ne picole pas, cette critique est bien à sa place. Un premier roman et une grande maison d'édition voilà qui est troublant. Jordan Fantosme nous conte les péripéties d'un homme en quête de son identité dans le Londres de ce début de siècle. Tous les ingrédients du bon bouquin policier sont là, société secrète, meurtres " parfaits ", bas-fonds sordides...

Une saine lecture qui fera à n'en pas douter une bonne base pour un scénario outre-manche du défunt Maléfices. Et un excellent cadeau de noël pour votre MJ préféré.

Rémy Van Liefde
Score : 8/10

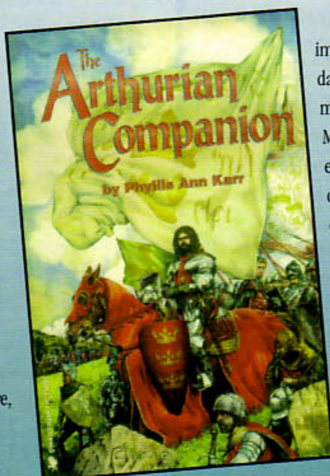


The Arthurian companion

Dictionnaire de la geste arthurienne en anglais de Phyllis Ann Karr | Chaosium | 180 F environ | Dispo

Dans la chanson de nos pères...

The Arthurian Companion est le produit d'un travail réellement extraordinaire d'analyse des textes fondateurs du mythe arthurien, à savoir la Vulgate, Le Morte d'Arthur de Thomas Malory et bien sûr le cycle de Chrétien de Troyes. L'apparition de ce dernier est d'ailleurs la principale nouveauté de cette réédition.



Tous les personnages, les lieux, les événements du cycle arthurien sont présentés sous la forme d'un dictionnaire, chaque entrée faisant la synthèse des différentes sources disponibles et le tout offrant un panorama complet de cet univers unique. Des annexes thématiques précisent certains points importants tels que la place des femmes dans la société, la chevalerie, les magiciens, etc.

Même si parfois des contradictions existent avec l'univers arthurien décrit dans Pendragon, les impératifs du jeu excluant le flou et l'interprétation, The Arthurian Companion est un ouvrage indispensable aux meneurs pratiquant ce jeu (par ailleurs excellent, rappelons-le), ne serait-ce que pour la mine d'idées de scénario qu'il représente. On ne peut qu'espérer une traduction rapide par Oriflam afin de permettre aux non-anglophones d'accéder enfin aux sources du mythe.

Arnaud Bailly - Score : 9/10

L'Odeur de la haine

Thriller carcéral de Tim Willocks
édité par Presse Poket
15 F - Dispo

Dantesque

Au pénitencier de Green River, le docteur Klein attend sa remise en liberté conditionnelle. Malheureusement, il l'obtient juste quand le caïd du bloc C déclenche une émeute pour aller récupérer sa " maîtresse " transférée au Bloc B. Klein et une poignée de " types biens " affrontent le chaos qui s'empare de la prison pour protéger les rares " choses " qui ont encore de la valeur, en l'occurrence les malades du sida de l'infirmerie.

Green River, c'est l'enfer décrit crûment et sans concession ni voyeurisme. Face au mal qui s'éveille et se déchaîne, ceux qui incarnent le " bien " ne sont pas comme c'est trop souvent le cas dans la littérature US des caricatures de braves gars tirés d'une pub menthos. Ce sont des êtres ambiguës, durs et parfois égoïstes qui s'attachent à survivre et à ne pas perdre leur humanité. Ce sont eux qui rendent ce roman, entaché quand même de tics littéraires " made in America ", plutôt captivant.

Thibaud Béghin - Score : 8/10

Dragons d'une Flamme d'Été



Roman médiéval-fantastique dans l'univers de Dragonlance
De Margaret Weis et Tracy Hickman
Édité par Fleuve Noir
99 F - Dispo

Apocalypse now

Trente ans après la Guerre de la Lance, Krynn se prépare à vivre l'été le plus chaud de son histoire, peut-être le dernier. La libération inopinée du Chaos menace en effet l'existence du monde. Décidé à détruire la création de ses enfants, le père des dieux déchaîne sa colère sur Krynn. Dans ce contexte apocalyptique, on retrouve le fils de Caramon qui se lance à la recherche de son oncle enfermé dans les Abysses et le fils de Kitiara et de Sturm qui se prépare à mener les forces du Mal dans la plus grande campagne de toute l'histoire de la chevalerie. Pendant ce temps, Usha, la prétendue fille de Raistlin, rejoint Palanthas pour y rencontrer le célèbre Tass Raclepieds. Aventuriers inexpérimentés, ces quatre héros devront finalement unir leurs forces pour sauver le monde et inaugurer l'ère des Mortels. Dragons d'une Flamme d'Été est sans conteste le meilleur récit de Weis et Hickman dans la série Dragonlance.

Michaël Croitoriu - Score : 9/10

Feu d'enfer

Un roman Shadowrun de Tom Dowd édité chez Fleuve Noir
34 F - Dispo

Chicago, 14 août 2055...



Kyle Teller est shadowrunner, un privé underground mec, mage de surcroît, un de ces détectives à qui on ne la fait pas. Aussi, lorsqu'on lui demande de retrouver un adolescent manifestement fugueur, fut-il l'unique héritier d'une giga maousse corporation, s'attend-il à une affaire triviale.Que nenni Kyle, car dans l'ombre rampent les forces obscures...

Entre polar et science-fiction, l'intrigue de Feu d'Enfer débute par la désormais très classique mise en ambiance gadgeto-corpo-cyber pour entraîner le lecteur vers un énième " sauvetage du monde des griffes des très vilains très laid et très méchant envahisseurs-insectes de la septième dimension " (mais ou ais-je donc déjà entendu ça ?).

Néanmoins, au fil d'une action sans temps mort, Tom Dowd parvient à insuffler un certain souffle à son récit, puisant dans un imaginaire années 60 un peu dépassé mais qui donne à Feu d'Enfer un style kitsch que n'aurait pas renier le nullissime et génial Ed Wood.

Cyber Wizz quoi !

Julien Van Poperinghe - Score : 6/10

Operation Nemrod Les foudres de l'abîme - tome 2

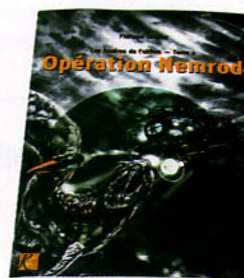
Roman pour Polaris
édité par le Khom-Heïdon
54 F - Dispo

Enfin la suite de « La directive Exeter » !

Si vous avez aimé le premier tome, inutile de perdre votre temps à continuer ce paragraphe, vous pouvez tout de suite revêtir votre armure de plongée et aller quérir l'objet de votre nouvelle convoitise : Toujours aussi waterproof (couverture à vernis sélectif du plus bel effet), le dernier né de chez Khom & ïdon vous ira à ravir en collier ou en boucle d'oreille... Après l'avoir lu bien entendu...

Pour les autres, ceux qui n'ont pas encore lu le premier tome des " foudres de l'abîme ", sachez que le sympathique Ben en a fait une critique élogieuse dans le n° @ de votre journal préféré. Et oui, je ne peux me résoudre à dévoiler ne serait ce qu'un résidu de plancton de ce deuxième tome, tant les surprises et rebondissements sont en nombre. Sachez toutefois que l'intensité augmente, et que ce profond auteur qu'est Philippe Tessier nous met une pression qui promet une impatience terrible pour le tome suivant...

Fredo Delphinus - Score : 8/10

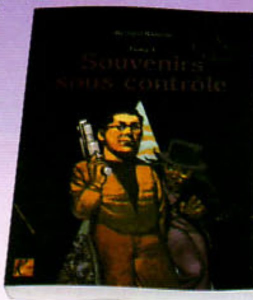


Souvenirs sous contrôle

Roman en français de Bernard Rastoin.
Dans l'univers du jeu de rôles Conspiration.

Khom-Heïdon · Prix · Dispo

Perdu aux cœur des caraïbes et ne figurant sur aucune carte, l'île d'Al Amarja est le lieu idéal pour mener à bien les projets les plus fous. Pas étonnant alors que s'y retrouvent une faune hétéroclite et bigarrée composée des pires barjos de la terre. Nombreuses aussi sont les organisations secrètes, les sectes sanglantes et les filles de rêves à y avoir élu résidence. Et pour cause : il règne ici une atmosphère glauque comme nulle part ailleurs. Immergés jusqu'au coup dans une intrigue vertigineuse, les héros décalés de ce roman violent et drôle partirons en votre compagnie à la recherche d'un avenir passé jusqu'à ce qu'il vive au présent dans leur mémoire ! Plongeons vertigineux dans un univers fait d'intrigues et de complots où tout est faux-semblant, ce livre envoûtant captivera tous ceux qui n'ont pas peur de perdre la tête. Il vous emportera dans un monde d'entropie aux frontières de Chtuluh et de Pulp Fiction, voire encore de Total Recal, et tout cela se mélange parfaitement avec X-files. A n'en pas douter un excellent récit qui vous procurera qui plus est un vrai bonheur littéraire. Et puis, entre nous, vous savez que nous savons qu'Ils savent… alors est-il bien raisonnable que vous soyez le seul à ignorer ?



TP - Note : 9/10

Iceflyer

Roman cyberpunk de Christian Vila
édité par Fleuve Noir
39 F - Dispo

À la longue le futur devient lassant…



Bon alors voilà, c'est l'histoire d'un mec un peu looser (note du critique : le héros cyberpunk est toujours looser) qu'est au bout du rouleau quand, miracle, il se fait engager par une mystérieuse et pulpeuse nana (n.d.c : les nanas cypberpunks sont toujours pulpeuses) qu'est en fait le chef d'une puissante corpo. mafieuse (n.d.t. : gna-gna cyberpunk gna-gna corpo. mafieuse). Alors le type qu'est en fait un super netrunner y bosse pour la corpo. et y latte les méchants dans la matrice (le grand ouèbe).
C'est sympa, ça se laisse lire dans le métro, mais pourquoi ai-je eu ce sentiment de déjà lu, à moins que ce ne soit de déjà joué ?

Thibaud Béghin - Score : 7/10

Les Cantiques de Mercure

Roman fantastique noir de Fabrice Colin
publié aux éditions Mnémos
44 F - Dispo

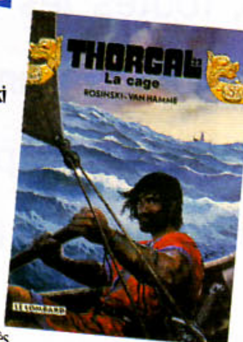
Heaven and Hell

C'est aux dernières convulsions d'une humanité agonisante, échafaudant les conditions de sa propre perte, que nous convie Fabrice Colin dans ce roman.
Tout semble débuter à Venise au début de l'hiver 1545. La mort a élue domicile entre les murs trop étroits de la cité aux mille canaux : la peste noire fauche aveuglément et la ville lacustre s'offre telle une catin aux menées du Malin.
À travers le temps et les lieux, trois anges, pathétiques d'impuissance, témoignent de cette irréversible et inéluctable chute de l'humanité vers l'horreur. L'Enfer s'annonce et il sera terrestre.
Sombre et contemporaine, la plume sophistiquée de Fabrice Colin parvient malheureusement avec peine à décrire l'action de cette tragédie en deux actes et à redresser une intrigue parfois confuse. Au lecteur de faire travailler son imagination pour recomposer un roman somme toute divertissant.

Julien Van Poperinghe - Score : 7/10

THORGAL La Cage

Un Thorgal de Rosinski
et Van Hamme
publié chez Dargaud
59 F - Dispo



«pour être libre»

Oh oui, elle est très très colère Aaricia. Faut dire, se faire piquer son jules amnésique par cette salope de Kriss de Valnor qui le transforme en pirate sanguinaire, y'a pas, ça énerve. Alors quand le jules en question revient, la mémoire retrouvée et la queue entre les jambes, il faut une sacré dose de bonne volonté pour ne pas la lui couper illico. Mais je vous rassure, après quelques petites péripéties dont je vous passe les détails, les amoureux se retrouveront dans les bras l'un de l'autre, rabibochés au moins jusqu'au prochain album.
Bref, un Thorgal de plus, où l'on perçoit comme un léger essoufflement de la trame narrative, pour causer riche. Encore 6 comme ça et on va finir par une note négative.

Arnaud Bailly - Score : 6/10

Je pense donc je nuis

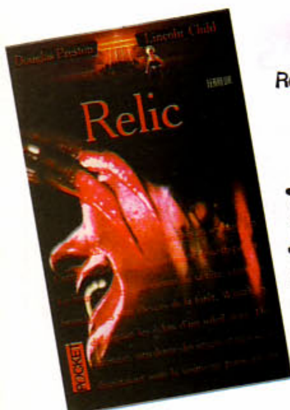
Roman de fiction contemporaine
de Serge Quadruppani
Édité par Fleuve Noir
35 F - Dispo

L'incarnation du Mal

Co-créateur du Poulpe, enquêteur libertaire opposé à l'extrême droite, Serge Quadruppani renoue une fois encore avec le roman populaire en nous livrant une nouvelle série de romans écrits par des auteurs différents, mais dont le héros et les personnages sont récurrents. Génie du mal, grand gourou des technologies modernes, @lias est un dangereux agitateur qui se dévoue corps et âme à installer le chaos dans le quotidien. Premier tome de la collection, Je pense donc je nuis installe ce héros sans identité qui, après le meurtre d'un procureur, entame sa croisade pour ruiner la richissime Margaret Amos. L'explosion d'une tour de la Défense ne suggère rien de bon surtout quand on sait qu'@lias est à deux doigt de récupérer l'arme nucléaire ! En bref, un roman noir qui vous plonge dans les remugles du crime à grande échelle.



Michaël Croitoriu - Score : 7/10



Relic

Roman policier de Douglas Preston et Lincoln Child édité par Presse Pocket
42 F - Dispo

L'horreur dans le musée

Le Musée d'Histoire Naturelle de New York s'approprie les découvertes d'une expédition scientifique disparue mystérieusement au Brésil il y a plusieurs années. Une partie de la collection récupérée doit servir à illustrer la nouvelle exposition du musée consacrée aux superstitions. Toutefois l'inauguration commence mal : un tueur en série a décidé de frapper parmi le personnel et les visiteurs.
Ce roman fantastique est passionnant de bout en bout, même si les deux auteurs n'ont pas évité l'écueil qui consiste à nous présenter un héros trop parfait. Une excellente histoire qui mêle policier et horreur.

Olivier Collin - Score : 7/10

le magazine des jeux de rôles

backstab

vous présente

F... comme flics

Police, menottes, prison

DOSSIER 820-7

« Je suis un représentant de la loi. Je suis payé pour faire régner l'ordre. Je porte un uniforme et une arme pour mener à bien ma mission. Je suis le bras armé de la Justice, le dernier garant de la liberté, le défenseur des faibles. Je mets ma vie au service de la collectivité en échange d'un salaire pourri et d'une retraite incertaine. Je suis l'un des derniers héros de notre temps.
Mais pour le commun des mortels, je ne suis qu'un flic. "

POLICE, MENOTTES, PRISON

Welcome in the force.

La police existe dans toutes les sociétés organisées, de la milice médiévale à la police corpo des mondes cyberpunks en passant par la police judiciaire classique et contemporaine. Vous trouverez dans tous les univers de jeux de rôles des représentants de la loi chargés de rétablir l'ordre quand il a été troublé, de faire appliquer le droit. Cette lourde tâche est confiée à des hommes d'exception, les flics. Ce dossier à pour but de vous familiariser avec le milieu policier afin de vous permettre de le mettre en scène au mieux : vos joueurs pourront ainsi incarner plus facilement des membres des forces de police et vous, les PNJs flics. De l'homme d'arme mal rasé à Robocop bien peigné, l'administration policière a fait beaucoup de chemin. Il n'en demeure pas moins qu'être flic est un métier à part entière soumis à certaines règles immuables. Le flic, éternel défenseur du bon droit, est l'incarnation même du conflit permanent entre la loi et le chaos. C'est un pion idéal qui pourchassera sans merci vos joueurs s'ils se sont écartés du droit chemin. Il est présent partout et ses moyens peuvent paraître considérables quand il est à vos trousses. C'est aussi la meilleure option pour les joueurs qui souhaitent disposer d'une certaine autorité et représenter la force. Ils découvriront alors que les flics sont des gens moins entiers qu'on ne le croit, que la vie policière est dure et amère, pleine d'obstacles et de dangers. Pour arriver à maintenir l'ordre, le bon flic fait rarement respecter la loi. Pire encore, il lui est souvent impossible de savoir où est la justice.

Petit panorama des services

Au fil du temps la police s'est spécialisée. Le nombre de services a augmenté parallèlement au nombre de crimes commis et à leur variété. Les flics d'aujourd'hui sont des spécialistes : un membre de la brigade financière aura besoin d'être un génie de la comptabilité alors qu'un officier de la brigade anti-terrorisme aura intérêt à être formé au déminage s'il veut rester en vie. Les joueurs d'un groupe de flics chargés d'une enquête ont intérêt à venir de services différents pour se compléter au mieux.

La brigade des mœurs

Dite la Mondaine, elle s'occupe principalement des affaires de proxénétisme et de prostitution (qui n'est pas une infraction, si elle est volontaire et le fait de majeurs, en France et dans presque tous les pays occidentaux). C'est le proxénétisme (le fait de vivre sur le dos des gens qui se prostituent) et le racolage qui sont interdits. Pour avoir des résultats, les fonctionnaires de police doivent se constituer des réseaux de contacts et d'indics qui seront à même, le moment venu, de les rencarder sur les bonnes personnes. Depuis la fermeture des maisons closes, le travail de la brigade des mœurs s'est complexifié car la prostitution et la pornographie se sont répandues dans toutes les couches de la société. Les flics de ce service luttent donc, tout à la fois, contre l'exploitation des mineurs, l'exhibitionnisme, toutes les déviance sexuelles les plus graves telles que l'inceste, la pédophilie, la zoophilie, le sadomasochisme violent et toutes les autres pratiques incriminées pénalement. Sous des apparences folkloriques par rapport à des service plus musclés ou plus sérieux, la mondaine reste un service dur où il ne fait pas toujours bon être flic car on y est confronté aux plus bas instincts de l'humanité. Pour y faire de vieux os, vous avez intérêt à avoir l'estomac bien accroché.

C'est au États-Unis que Georges Washington, alors président, nomme en 1789 treize marshalls fédéraux qui vont constituer la première force de police au sens moderne du terme.

Les stup'

Ce service lutte contre le trafic et la consommation d'une liste de produits interdits par la loi que l'on qualifie, pour simplifier, de drogues. Pour pouvoir travailler dans ce service, un flic doit avoir une bonne connaissance des produits interdits. Pas question d'arrêter un fumeur de cigarette aujourd'hui en France ou un fumeur d'herbe qui rend con à Amsterdam.

Les flics d'aujourd'hui n'ont pas les moyens de mener une lutte efficace contre le trafic de drogue. Ils ne font que combattre les manifestations les plus visibles du mal. Le commerce mondial de la drogue est géré par de véritables organisations criminelles aux moyens financiers colossaux. Quand un chef tombe, il y en a dix autres pour reprendre sa place. Quelques flics croient encore pouvoir y changer quelque chose. Ils se battent corps et âme avec des moyens dérisoires pour essayer d'endiguer des trafics aux dimensions internationales. Les produits naturels et les produits de synthèse se disputent aujourd'hui les parts d'un marché d'autant plus prospère qu'il n'est soumis à aucune taxe et à aucune déclaration de revenus. C'est d'ailleurs par la lutte contre le blanchiment de l'argent que la police obtient les meilleurs résultats.

La brigade criminelle

La crim' a la charge du plus grand nombre d'enquêtes. Elle s'occupe des homicides et des vols. Elles est composés d'éléments souvent disparates mais toujours perspicaces. C'est la police de base si l'on peut dire. C'est elle qui prend en charge la plupart des affaires, quitte à transmettre ensuite le dossier à un service plus compétent si le besoin s'en fait sentir. Elle a la charge des investigations préliminaires sur les lieux des crimes et assiste la police scientifique dans le recueil des indices. C'est elle aussi qui assiste la plupart des magistrats dans leurs investigations. Si vos joueurs incarnent des flics pour la première fois, affectez-les à la crim, c'est là qu'ils devraient être le plus à l'aise. La plupart des films et des séries télé mettent en scène des membre de ce service. Leur mission est la plus facile à appréhender, leur marge de manœuvre et leur domaine d'activité sont les plus vastes.

La brigade financière

Elle est chargée de la lutte contre la criminalité économique et les criminels en col blanc qui n'ont qu'un seul but : s'enrichir le plus rapidement possible en détournant des sommes toujours plus importantes. Les membres de ces services sont d'autant plus nombreux que les marchés financiers et les activités économiques sont développées et prospères. Leur travail est souvent ingrat et consiste en une sommes de calculs et de comparaisons pour repérer les trucages de comptabilité et les montages financiers les plus habiles. Les membres

de la financière n'en sont pas moins des flics à part entière et ils leur arrivent d'aller constater les infractions sur le terrain. Ils n'hésitent pas alors à demander du renfort à quelques collègues trapus de service habitués des actions plus viriles.

L'antigang et la B.R.B.

La brigade de répression du banditisme et la brigade antigang luttent toutes deux contre le crime organisé. Pour y parvenir, elles doivent localiser les chefs et les mettre sous les verrous pour longtemps. Pour y parvenir, il n'est pas rare que des flics s'immergent totalement, et au péril de leur vie, dans le monde du crime. Un autre moyen consiste à obtenir la confession de repentis qui obtiendront l'immunité en échange d'informations. Malheureusement pour eux, celui qui brise la loi du silence est souvent condamné à mort et sera traqué, ainsi que ses proches, jusqu'à son extermination. Les crimes les plus combattus par ces brigades sont l'association de malfaiteurs, le vol organisé, le chantage, la contrebande et toutes les autres activités illégales auxquelles de telles familles de truands peuvent se livrer. Ces flics sont généralement peu différends des truands qu'ils traquent : ils s'habillent comme eux, parlent comme eux, fréquentent les mêmes lieux et connaissent les même personnes. Il n'est donc pas rare de trouver parmi ces flics des ripoux (cf. l'encadré idoine).

La brigade anti-terrorisme

Elle apparaît dans les sociétés frappées par ce fléau. Cette brigade est toujours sous le contrôle étroit de la magistrature et du pouvoir politique qui exige des interventions rapides. Elle n'est en général composée que de vétérans aux nerfs éprouvés. Elle jouit de pouvoirs étendus dans de nombreux domaines (perquisitions 24/24h, garde à vue prolongée). En temps de crise, l'anti-terrorisme est sous les feux des projecteurs. Et pour obtenir des résultats, elle peut avoir besoin de faire appel à toutes les autres composantes de la police et de l'armée. C'est par exemple le cas pour l'opération Vigie-Pirate qui a fait descendre les bidasses dans nos rues.

Les brigades d'intervention spéciales

Ce sont les forces d'intervention de la police. Elles n'entrent en jeu que lorsqu'une opération violente est la seule solution. Que ce soit le RAID, le GIGN, le GIPN ou le GIF, toutes ces sections ont des caractéristiques communes. Elles sont composées de commandos d'élite surentraînés et parfaitement



T'as vu ma Dinky Toys ?

La poursuite de suspects en voiture peut être un moment épique d'une bonne partie de JdR policier. Pour lui donner plus de réalisme, insistez sur les distances qui vont en diminuant, l'encombrement de la route, les obstacles, les piétons avec poussette... Les jets de Conduite sont à peine nécessaires : il vous suffit de décrire la route et ses alentours. Une ou deux cascades du style camion en travers de la route ou pont mobile qui s'ouvre rapidement seront parfaites. N'hésitez pas à en rajouter, la vie des flics est faite d'aventures.

équipés. Ils agissent sous le contrôle des plus hautes autorités. Toutes les polices du monde disposent de tels groupes. Ce sont eux qui se chargent des preneurs d'otages, des forcenés ou des auteurs d'autres opérations criminelles de grande envergure. Ils font parties des forces de sécurité mais s'intègrent difficilement à l'univers d'un JdR, sauf si vous aimez gérer des combats en jetant les dés pendant des heures.

L'inspection générale des service

C'est la police des polices, dont les membres sont familièrement appelés les bœufs-carottes parce qu'ils aiment bien laisser mariner leurs suspects pendant longtemps, très longtemps. La mission de ses membres est de vérifier l'activité de tous les autres membre des services de police et que des individus peu scrupuleux soient tentés d'abuser de leurs pouvoirs pour commettre ou camoufler des actes illégaux. Ils sont aussi chargés de vérifier que toutes les procédures sont respectés. Ils leur revient de contrôler les circonstances dans lesquels les enquêtes sont menés. Il n'est en effet pas question que certain flic se prennent pour des justiciers masqués et entament des investigations importantes sans le contrôle de la hiérarchie policière et judiciaire. Enfin, c'est eux qui vérifient que les flics font bien le nombre d'heures de boulot pour lesquelles ils sont payés.

Les membre de ses services sont souvent haïs par leurs " collègues ", qui voient d'un très mauvaise œil le fait qu'on ose mettre en cause leur intégrité. L'IGS est perçu comme le fouille-merde de service, l'empêcheur de tabasser en rond. Son activité est toujours discrète, voire secrète pour des raisons d'efficacité évidentes. Ses membres sont souvent affublés de sobriquet charmants tels que fouines, ratons, blattes ou cafards.

Ce service est très important pour assurer l'équilibre de vos parties. Si vous sentez que vos joueurs comment à oublier qu'ils sont des représentants de la loi, n'hésitez pas à leur coller l'inspection générale des service sur le dos. En cas de fautes graves, ils encourent des sanctions disciplinaires (blâme, suspension provisoire) ; en cas d'infraction pénale, un mauvais élément risque le renvoi et toutes les sanctions normales qui punissent les actes incriminés. Les juges sont particulièrement sévères avec les flics criminels. La qualité de flic est une circonstance aggravante et entraîne souvent une peine plus lourde et se retrouver au trou avec des gens que l'on a fait plonger peut parfois se révéler délicat, y compris au niveau des points de vie.



Drop the bomb !

Une enquête sur des activités terroristes peut se révéler un excellent moteur de scénario pour un JdR contemporain. Les domaines abordables sont très nombreux et peuvent emmener vos joueurs au bout du monde. Ils devront remonter les filières, découvrir les fournisseurs d'armement, les planques, les passages clandestins de frontières, démasquer les complices. Vos héros pourront même être confrontés aux pays qui soutiennent les terroristes par idéologie ou intérêt matériel. À eux alors d'arrêter le massacre sans créer d'incidents internationaux, ni plonger leur pays dans l'horreur.

La maison poulaga

Les locaux policiers sont assez variés. Les chefs travaillent au ministère de l'intérieur ou à la préfecture de police. C'est ici que sont prises toutes les décisions administratives. C'est également là qu'ont lieu les conseils disciplinaires, les remises de médailles et les discours officiels. Si vos joueurs sont des flics de base, ils ne devraient pas y passer très souvent. N'hésitez pas à donner à ce type d'endroit des proportions gigantesques. Des centaines de fonctionnaires s'y agitent en permanence. C'est dans les sous-sols labyrinthiques de tels endroits que sont stockées les archives. C'est le centre névralgique des forces de police d'une région. Il doit à la fois dégager une sensation de puissance et sembler détaché de la réalité, de la vie sur le terrain.

Le commissariat va être le quartier général de tout bon flic. Il règne dans ses murs une ambiance particulière faite de la vie du quartier et de l'humeur des flics qui y bossent. Chaque flic va donc s'y voir attribuer un bureau, un casier et une place de parking. Les différents services seront regroupés par étage ou par secteur. Le travail sera réparti entre les différentes équipes au cours des briefings quotidiens. Les flics pourront aussi se détendre et échanger des informations dans la salle de repos prévue à cet effet. Tous les commissariats sont équipés de fameuses machines à café, souvent en panne et toujours au centre d'anecdotes et de rencontres. Plus d'un flic a épousé une de ses collègues après l'avoir impressionnée en lui montrant comment il savait bien faire fonctionner cet engin capricieux. Les commissariats les mieux pourvus disposent même d'un cantine ou d'une cafétéria.

Autre fonction du commissariat, conserver information et matériel. On y trouve donc toujours des archives, une armurerie, une infirmerie. Selon la taille, l'endroit peu également abriter des labos pour la police scientifique, ainsi qu'une morgue et un salle d'autopsie. Un commissariat comprend aussi un certain nombre de lieux réservé aux suspects : cellules, salles d'interrogatoire, labo pour procéder à l'identification, pour prendre des photos, des empreintes et effectuer tous les autres actes nécessaires tels que la fouille. Un commissariat est une ruche active à toute heure du jour et de la nuit où se relaient sans cesse les équipes de flics successives. On y trouve aussi un standard téléphonique qui répond aux appels de détresse et coordonne l'action des éléments à l'extérieur. À vous de voir selon l'importance de l'endroit où se situe votre commissariat de quelles infrastructures il dispose. Cela peut aller du poste paumé au cœur de la zone à un endroit ultramoderne avec salles d'entraînement et de tir en sous-sol et piste de décollage sur le toit.

Le prestige de l'uniforme

L'équipement des forces de l'ordre est standard. L'uniforme est en principe obligatoire pour tous pendant le service. Cependant, son port est facultatif à partir d'un certain grade et permet plus de liberté de travail. La tenue réglementaire complète est composée de toutes les pièces de vêtements imaginables, des chaussures à la casquette. L'uniforme comprend souvent un gilet pare-balles dont l'usage est recommandé. Pour les situations de crise, casque, bouclier et matériel anti-émeute léger sont disponibles sur demande. Chaque membre de la police se voit également remettre une arme et des munitions dont il a la garde. Chaque flic dispose d'une carte de police souvent agrémentée d'une plaque en métal ou d'une médaille. On leur donne aussi des menottes, une matraque et un carnet de contravention. Les flics peuvent également utiliser des armes en leur possession si elles sont conformes aux normes en vigueur. Les membre des brigades d'intervention et des services action ont accès à un éventail beaucoup plus étendu de matériel que les plantons. On leur fournit en particulier des fusils de haute précision, du matériel d'assaut et du matériel anti-émeute. Les services de l'équipement propose un grand choix de matraques, boucliers, grenades lacrymo, lance-grenades, lance-filets, lance-colle ou mousse compactable, munitions en caoutchouc ou perce-blindage. Tout dépendra du niveau technologique de votre scénario : il est clair que les cops de Cyberpunk auront du meilleur matos que les brigades du Tigre en 1912.

Je fais mon sachant à propos du blanchiment
Ce terme remonte au début du XXe siècle, quand la mafia américaine ouvrait des blanchisseries pour " recycler " l'argent acquis par des moyens illégaux.

Permis de conduire, svp

Pour sortir se balader en ville, les queufs disposent en général de véhicules de services de bonne qualité. Ils ont le choix entre des voitures de patrouille toutes décorées avec gyrophare apparent et une jolie sirène et des paniers à salade tout confort pour les rafles massives. Ces véhicules sont le plus souvent très bien entretenus. Les service techniques de la police les améliorent pour leur permettre d'accomplir des performances sportives. Il faut que leur conducteur ne soient pas distancé par le premier Fangio venu dans sa Porche flambant neuf. Profitons en pour vous rappeler que la police des grandes ville dispose aussi d'hélicoptères de surveillance, qui peuvent être éventuellement utilisés pour d'autres types d'action telle que le transport de petites unités. Enfin, un certain nombre de véhicules anti-émeute équipés le plus souvent de gros canon à eau peuvent être utilisés pour disperser les manifestants. Aux États-Unis et dans de nombreux pays totalitaires, les dirigeant politiques ont également recours à des divisions blindées de l'armée. Pourquoi pas ? un tank c'est sympa quand c'est bien nourri.

L'art et la manière d'être flic

Pour exercer leur profession, les policiers ont développé un grand nombre de techniques qu'ils utilisent pour mener à bien leurs enquêtes, même si rien ne peut bien sûr remplacer l'instinct. Cependant, ce sont les plus grands détectives tels Sherlock Holmes qui recommandent le concours de la science et l'esprit d'analyse pour confondre les coupables et découvrir la vérité. C'est bien entendu difficile à mettre en place dans un JdR puisque les joueurs ne sont la plupart du temps ni des flics, ni des scienteux. Ils vont donc se retourner vers les compétences de leurs persos et vers les PNJ. C'est alors au meneur de jeu d'être crédible. Si vous vous contentez du traditionnel " T'as combien en toc ? 189 % ? C'est bon tu sais ce que c'est. ", vous n'allez pas casser la baraque. Les explications qui suivent devraient vous fournir de quoi être un peu plus précis. Enfin, ça dépend de votre jet de " Lecture ".

La police scientifique

Sous ce nom générique se cache en fait un très grand nombre d'activités différentes. Elles visent toutes à analyser les données recueillies par les agents sur le terrain, à les comprendre et à les rendre exploitables pour continuer les enquêtes. Bien évidemment, ses membres sont toutes des tapettes en blouse blanche que vos joueurs pourront éclater au petit déjeuner alors qu'ils reviennent sur le lieu de leur crime. À vous de choisir selon l'ambiance de vos parties le ton que vous voulez donner. Vous pouvez faire des membres de la police scientifique des empêcheurs de tourner en rond, des fouille-merde sans nom qui passent leur temps à freiner les enquêtes par leur bêtise et leur incompétence ou, à l'opposé, en faire des deus ex machina qui apporteront au bon moment les éléments nécessaires au succès du scénar. La meilleure solution est de nuancer votre interprétation. Vous aurez intérêt à donner à vos PNJs de ce type une véritable originalité. Ce sont les collègues de vos joueurs. Ils les voient tous les jours, autant en faire des personnalités hautes en couleur. Leur position et leur activités privilégiées vous permettent toutes les fantaisies. Votre commissariat sera plus vivant avec un psychologue légèrement obsédé sexuel et alcolo, une criminologue fan de l'équipe de hockey local, un légiste philosophe qui mange des moules frites pendant les autopsies et lâche des sentences laconiques du style " On peut pas être et avoir été " en découvrant que les boyaux du cadavre qu'il charcute sont remplies de homard et de sauce armoricaine. Sans tomber dans la caricature, plus vos joueurs se sentiront en confiance à l'intérieur plus vous aurez de chance de les faire stresser pendant les missions.

" Toute société a les crimes qu'elle mérite "

La criminologie est à la base de la science policière. On peut la définir comme la science humaine étudiant le phénomène criminel, ou plus simplement comme la sociologie du crime. Elle a pour but d'identifier les criminels et leurs motivations, ainsi que toutes les implications sociales de la délinquance. La criminologie part d'une réflexion philosophique et scientifique sur la notion de crime et de criminel. L'important dans la criminologie est de comprendre pourquoi et comment on commet un acte criminel. Si le flic est à même de savoir quels sont les motifs d'un attentat, il va être capable d'identifier les terroristes qui en sont les auteurs. Le bon criminologue est en permanence à la recherche d'explications, il doit entrer dans la tête de l'auteur, le



Interpole

Bienvenu dans l 'organisme centralisant les informations des polices criminelles nationales dans le but d'organiser la lutte contre la criminalité internationale. Interpole regroupe toutes les informations possibles et coordonne l'action des polices nationales contre le crime organisé mondial. Son action s'est intensifiée au cours des dernières années mais n'a jamais été très concluante pour des raisons politiques confuses. N'ayant pas les moyens suffisants pour devenir une institution véritablement indépendante, elle joue au mieux son rôle de courroie de transmission. Utilisez-la pour permettre à vos joueurs de mener à bien des enquêtes internationales complexes. Interpole, comme tous les autres services de police, comprend de très nombreux services spécialisés qui sont en rapport avec leurs homologues nationaux.



Ripoux

Les flics véreux, dits pourris ou en verlan ripoux, sont un des maux qui rongent le monde policier de l'intérieur. Souvent hauts en couleur, ces flics utilisent leurs pouvoirs pour commettre des actes criminels et les maquiller. Des petits trafics à la mise en place de véritables gangs, leurs activités sont terriblement lucratives mais ne durent souvent que l'espace d'un printemps. Leurs principaux ennemis sont l'IGS et leurs collègues " purs ". Revoir à ce propos l'excellent Romeo is bleeding.

comprendre totalement. Il faut souvent se plonger dans le milieu social du criminel, analyser ses traumatismes, ses névroses et son équilibre mental. Le criminologue doit rationaliser l'irrationnel. C'est en décortiquant chaque fois des motifs communs, des répétitions d'action en apparence anodines, des comportements caractéristiques que le criminologue va établir des règles et classifier les criminels, ainsi il pourra efficacement venir en aide au enquêteur.
Historiquement, le premier criminologue est Lombroso. Il tenta, au XIXe siècle, de mettre au point un classification anthropologique des individus pour isoler les caractères morphologiques des criminels. Ses études inspirèrent un grand nombre de penseurs dont chacun apporta une contribution à cette science. Sans vouloir entrer dans les détails, les études de sociologie criminelle s'attachèrent de plus en plus à dégager les causes des crimes en fonction du milieu social d'origine de l'auteur (et de la victime), de sa culture, de son environnement physique et des facteurs anthropologiques qui le déterminent (état physique et psychique, âge, sexe). Ce sont ces élément que vous devez livrer à vos joueurs pour les aider car c'est ainsi que les vrais flics bossent.

Qui vole un œuf, vole un œuf

La criminologie, comme l'économie, peut être utile à plusieurs niveaux. La macrocriminologie s'intéresse à la criminalité globale d'une population donnée sur un territoire donné. C'est grâce à cette science que l'on tente de savoir combien de crimes sont commis, où et comment. L'outil statistique entre alors en jeu et permet d'estimer plus ou moins correctement le phénomène. Elle vous servira pour épater les joueurs par vos connaissance et les faire flipper devant l'ampleur de la tâche qui les attend.
La microcriminologie est au contraire bien plus pratique. Elle s'attache à l'étude minutieuse de chaque délit, de chaque délinquant et de chaque victime. C'est un outil direct qui permet, en fonction de données techniques les plus précises possible, de tracer un portrait probable des criminels. Chaque nouvel acte permet de l'affiner en fonction des témoignages et des indices et limite d'autant les suspects. Ainsi, après une série de vols de fer à linge, les policiers de la Rome antique adeptes de la microcriminologie déduisirent judicieusement qu'il s'agissait d'un gang de cul-de-jatte. De même, c'est en étudiant pour la énième fois son dossier sur le tueur à la voiture mauve dit " l'écraseur de vielles dames " qu'un criminologue averti pourrait penser que les meurtres présumés ne sont que des accidents commis par un jeune conducteur albinos très distrait.

Requiem pour Colt .45

La médecine légale prend en compte les aspects biologiques et médicaux de l'enquête criminelle. Bien entendu, c'est la thanatologie, science de la mort, qui occupe la première place. Le légiste va ainsi être chargé de constater la mort. Puis il analysera les lieux en précisant tous les élément nécessaires avant de procéder à la levée du corps. Si cela s'avère nécessaire, il procédera aussi à l'autopsie des cadavres afin de les identifier. Il cherchera aussi à déterminer les causes de la mort, ainsi que ses circonstances (rien de tel pour embrouiller les joueurs qu'une série de cadavres non identifiables, tous morts noyés après avoir absorbé des moules et du rhum blanc). De même, les légistes auront la charge de toutes les blessures et de tous les empoisonnement et empoisonnement. Avec la médecine légale, les flics peuvent découvrir de nombreux éléments déterminants qui permettront d'orienter l'enquête : savoir si le corps à été déplacé, l'heure approximative du décès, la position du cadavre sont autant d'éléments à exploiter.

Cherchez la petite bête

Sorte de super renifleur, le criminaliste va débusquer le moindre indice. Sa science, la criminalistique, part du principe que chaque personne, chaque objet est unique et a une identité très caractéristique. Le criminaliste voit les choses comme elles sont et tente de les faire parler. C'est dans cette optique que les lieux sensibles vont être entièrement et systématiquement passés au crible par notre sympathique bonhomme. Les résultats varieront évidemment selon le niveau technologique auquel vous jouez : des empreintes de doigts confirmeront un autre élément de preuve à une époque tandis qu'à une autre un test d'ADN complet et une analyse de l'air résiduel dans les poumons identifieront le coupable à 99,99%.
N'oubliez pas non plus que les différentes équipes policières travaillent en même temps sur les lieux du crime. Pendant que les enquêteurs interrogent les témoins et relèvent les indices matériels, les criminologues commencent à tracer le portrait psychologique du suspect, les légistes examinent la dépouille de la victime et le criminaliste prend soin du moindre détail pour découvrir les indices les plus infimes.

T'es fiché coco

Mais il y a aussi les archives. Il s'agit de toutes les données auxquelles ont accès les forces de police dans l'exercice de leurs attributions. D'abord, le casier judiciaire, qui recense les infractions commises et les peines prononcées en conséquence (pour un " plus " de réalisme, ne pas oublier que les lois d'amnistie font disparaître certaines inscriptions du casier, de même que l'exécution de la peine prononcée). Ensuite, le fichier central qui regroupe tous les rapports faits par les membre de la police par le passé (faits, enquête et conclusions). Il comprend aussi le " trombinoscope " destiné à faciliter l'identification des criminels par les témoins ou les victimes.
Si vous pensez, en tant que MJ, que les PJ vont avoir recours au fichier pour les besoins de leur enquête ludique, préparez des fac-similés des documents susceptibles de les intéresser (coupures de presse, procès-verbaux, rapports médicaux, pièces confidentielles, jugements...). N'oubliez pas non plus que ce n'est pas parce qu'un PJ fait des recherches dans les archives qu'il va trouver son bonheur dans le quart d'heure : certains éléments ne pouvant être découverts que par recoupement, demandez à vos joueurs de préciser très exactement ce qu'ils cherchent, leur méthode de travail ainsi que le temps qu'ils y consacrent. Vos joueurs auront l'impression de progresser et les indices livrés n'en seront que plus crédibles.

L'œil de Moscou

Toutes les infos de la terre ne sont cependant pas enfouies dans les méandre des commissariats et il est souvent nécessaire d'aller chercher à leurs source les éléments de preuve. Aussi, comme pour la chasse aux champignons, le flic s'équipe de tout sont petit matériel avant de se lancer dans le grand monde. Entendez que la police peut avoir recours à de nombreux instruments pour se renseigner. Elle peut en



particulier procéder à des filatures, à des contrôles d'identité, à des surveillances téléphoniques ou informatiques. De même, elle peut obtenir la situation du patrimoine de ceux auxquels elle s'intéresse, ainsi que leur dossier médical. En fait, les pouvoirs des flic sont immenses et la vue d'un simple badge délie souvent les langue.

Ajoutez à cela qu'il est quasiment impossible de refuser sa collaboration aux force de l'ordre sans en subir des conséquences dommageables. Vous comprendrez que les flics n'ont pas intérêt a abuser de leur pouvoir si on veut que la société continue à respirer. Pour les limiter, la loi instaure à peu près partout des mécanismes judiciaires de contrôle. C'est le juge d'instruction qui, en France, mène le bal. C'est lui qui délivre les différent mandats qui permettent aux flics de faire leur boulot. Pas question par exemple de procéder à des écoutes sans accord exprès du magistrat. Cela peut paraître stupide si on considère le but à atteindre : découvrir la vérité. Mais tous les moyens ne sont pas bons pour parvenir à démasquer le coupables. Ainsi, et plus que tout autre, les flics se doivent de respecter scrupuleusement la loi sous peine de voir les indices récupérés illégalement considérés comme non recevables par les tribunaux. Cela signifie en clair que si les flics commettent des erreurs pendant leur enquête, les charges ont toutes les chance d'être abandonnées et l'affaire classée sans suite. Souvenez-vous par exemple qu'aux États-Unis les flics doivent dire rappeler leurs droits aux gens qu'ils interpellent. Vos joueurs ont intérêt à en faire autant.

Huggy les bons tuyaux

Familièrement appelés les " cousins ", les indicateurs sont une source d'info faramineuse pour les flics. Ces individus, qui vivent souvent à la frontière de la légalité, échangent bon gré mal gré leurs infos contre de l'argent ou de menus services. Souvent parfaitement introduits dans les sphères criminelles, ils peuvent y entendre des choses intéressantes. Dans les JdR, ils ont une fâcheuse tendance à se faire descendre deux ou trois seconde avant de livrer une information cruciale. Ces contacts sont généralement d'une fiabilité discutable et peuvent tenter de refiler des tuyaux crevés, voire d'envoyer directement leur " protecteur " dans la gueule du loup. À vous de rendre ces personnages intéressants et ambigus.

Il y a autant d'indics différents qu'il y a d'individus. Vos joueurs seront peut-être tentés de se constituer des réseaux d'indics au fils des parties. C'est une excellente idée et certains jeux comme Shadowrun permettent même de se constituer un embryon de réseau dès la création des PJ. À vous ensuite d'évaluer pour chaque nouvelle " tentative de séduction " la réaction de l'indic concerné, ainsi que sa loyauté et la fiabilité de ses tuyaux. Dites-vous que les meilleurs indics sont souvent ceux qu'on tient fermement. Des joueurs qui " engageraient " leurs indics un jerrican d'essence dans une main et un Zippo dans l'autre risquent de s'attirer l'animosité du milieu et de l'IGS.

Pression et dépression

Beaucoup de flics sont soumis à un stress intense. Luttant avec des moyens souvent limités contre des forces incommensurables telles que le crime et la mort, il se peut qu'ils ne tiennent pas le choc. Les meilleurs vivent en contrôlant leurs réflexes et leur taux d'adrénaline. Ils en jouent même à bon escient pour être plus efficaces. Mais la difficulté des conditions de vie et de travail, coincés entre la paperasse, les règlement astreignants et les mille et un dangers de la criminalité, peuvent faire péter les plombs



Y sent bon le calandos, y doit être bien fait.

Six heures et moins : corps chaud, souple sans altération du teint.
Moins de douze heures : corps tiède, rigidité cadavérique, teint altéré.
Moins de vingt-quatre heures : corps froid, rigidité cadavérique, teint livide tirant sur le blême.
Moins de trente-six heures : corps redevenu souple, tache verte sur le ventre.
Moins d'un semaine : corps souple gonflé, taches vertes de moisissure sur de grandes parties du corps.

aux individus les plus solides. Certains deviennent obnubilés par leur boulot, se shootant à l'adrénaline et au stress. Ce sont souvent des élément efficaces qui abattent des quantité énormes de boulot mais qui peuvent se révéler instables. S'ils ne craquent pas avant, c'est la retraite qui les tue. Une autre réaction fréquente est le spleen de la police. Ceux qui en sont atteints sont des éléments arrivés pleins d'espoir et de rêves et qui n'ont pas su trouver un équilibre dans un monde manifestement trop dur pour eux. Ces individus peuvent devenir amers et risquent de devenir des poids morts pour la police et pour la société. Dans les cas les plus graves, ils vont mettre fin à leur existence dans des conditions assez spectaculaires. À vous de peupler vos commissariats de ce genre de flic. Entre les névrosés de toutes sortes, vous devriez rendre un portrait assez réaliste de ce qu'est la vie policière. À vous également de mettre en scène le suicide du capitaine plongeant magnifiquement du septième étage pour aller s'encastrer quelque douze mètres plus bas dans une jardinière de pétunias. Encore un drame botanique impuni.

Les conditions climatiques (chaleur et hygrométrie notamment) peuvent affecter le processus de décomposition, et l'accélérer ou le ralentir.

Affaire classée

Voilà en quelques mots un rapide aperçu de la profession policière. C'est un métier complexe, riche en clichés imposés par l'idéalisation télévisuelle du flic. Vous devez en jouer pour amener vos joueurs en terrain connu, puis les dépayser en leur fournissant des éléments nouveaux. Il y a de nombreuses manières de vivre la police et de nombreuses façons de mourir sous l'uniforme. Si par malheur cela vous arrive, consolez-vous, vous aurez droit à un joli enterrement très digne où vos gradés prononceront des discours convenus en rappelant que vous étiez un bon flic. Quant à vos enfants, ils seront pris en charge par le fond des orphelins de la police. Alors vivez heureux en attendant la mort.

TP



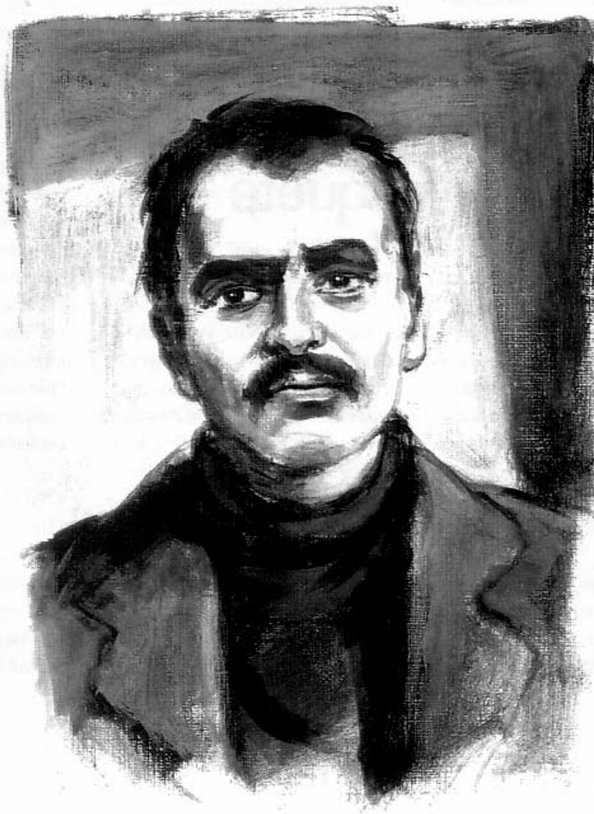




SOIRÉE ENQUÊTE

KEUF EN STOCK




KEUF EN STOCK

Dossier joueur

Prologue

Jeudi 12. 22 heures 30.
Les news de Goldie Stafford en direct pour Channel 7.
“ Corona. Queens. C'est ici, au 127 Lewis avenue, que s'est déroulé un nouvel épisode de la saga sanglante du crime organisé. Les premières révélations des enquêteurs font état de plus d'une quinzaine de victimes, toutes retrouvées criblées de balles au rez-de-chaussée de cet appartement de Corona. On ignore encore les raisons de cette véritable tuerie, mais l'hypothèse d'un règlement de comptes entre trafiquants de drogue n'est pas à exclure. D'autres informations dans notre bulletin de... ”

Qu'est-ce qu'une Soirée Enquête ?

Une aventure entre amis, un scénario policier dont vous allez être l'un des principaux acteurs. C'est à vous qu'il appartiendra, ainsi qu'aux autres joueurs, d'en résoudre les différentes énigmes.

Un personnage

Les différents personnages sont décrits plus loin. Lorsque vous aurez choisi le vôtre, vous pourrez découvrir son histoire, son caractère, ses motivations, ainsi que ses implications dans la présente histoire. La réussite de la soirée dépendra en grande partie du soin que vous mettrez à incarner votre personnage, à lui donner du corps.
Chacun des personnages a ses objectifs propres, même si tous les personnages présents ont, de près ou de loin, un rapport avec l'événement principal (un braquage dans les rues de New York). En sus de cette affaire, il se peut que certains personnages aient des affinités ou des conflits plus personnels, qu'il vous faudra également prendre en compte.
La réussite d'une Soirée Enquête est intimement liée à l'atmosphère que créent les personnages, aux relations qu'ils vont nouer. Que vous parliez avec d'autres personnages ou que vous restiez assis, n'oubliez pas d'incarner votre personnage et de rester dans le jeu.

Le déroulement de la soirée

Lorsque la soirée débutera, et même si tous les autres personnages ne sont pas encore présents, il vous faudra vous mettre dans l'ambiance et “ devenir ” votre personnage. Avant cela, prenez soin de bien lire toutes les informations figurant dans les pages réservées aux joueurs. Ne lisez pas le dossier conçu pour l'organisateur, à moins d'avoir choisi ce rôle, car les informations qui s'y trouvent vous gâcheraient le plaisir de la découverte.
Peu avant le début de la soirée, il s'est produit un événement, un “ méfait ”. Le(s) coupable(s) figure(nt) parmi les personnages (si c'est le vôtre, vous le découvrirez en lisant son portrait). Cet événement va faire naître toutes sortes de soupçons, de doutes, et forcer les personnages à mener l'enquête. Tout le piment d'une Soirée Enquête réside dans les échanges entre les personnages. Le secret qui entoure l'affaire principale va donner lieu à d'intenses discussions, susciter des doutes, forcer au mensonge...

Comment mener l'enquête ?

Des informations

Vous risquez donc de passer la majeure partie de votre temps à parler... Les discussions qui vont naître entre les personnages vont vous permettre d'en apprendre davantage sur l'affaire ou, si vous êtes coupable, de masquer votre culpabilité. Le dialogue constitue l'une des principales actions de la Soirée Enquête et l'une de vos meilleures armes dans la course à la découverte de la vérité.

Des indices cachés

En sus des informations que vous obtiendrez des autres personnages, il vous sera possible de découvrir des indices concrets (coupures de journaux, papiers d'identité, empreintes) dans les pièces où se déroulera la partie.
Ces indices peuvent tout simplement y être cachés : sous un fauteuil, derrière un rideau, dans un tiroir de bureau... Alors ouvrez l'œil et faites preuve de curiosité, sans toutefois lire tout ce que vous trouverez. Les fiches des autres personnages (même si elles passent à votre portée), ainsi que le dossier de l'organisateur, qui contient des éléments confidentiels, doivent rester secrets.
Tous les personnages seront concernés par l'enquête et donc par la recherche d'indices. Aussi, il y a toutes les chances pour que ces recherches finissent par vous concerner, vous viser et que des rumeurs (fondées ou pas) se mettent à courir à votre sujet. Quoi qu'il arrive, pensez toujours à partager vos découvertes ou vos doutes avec l'organisateur, qui aura besoin de connaître les avancées de chaque personnage pour gérer les rebondissements.

Le système des Points Action

• La simulation
Pour des raisons pratiques, certaines actions devront être simulées. Le système des Points Action vous permettra, en plus du dialogue et de l'observation, de découvrir d'autres indices et de simplifier des échanges téléphoniques, des négociations, des fouilles, etc.
Chaque personnage dispose d'un capital de 10 Points Action au début de la soirée. Ces points vous serviront à utiliser les compétences de votre personnage et à résoudre des actions plus ou moins difficiles, en accord avec l'organisateur. Respectez toujours ses décisions car il a la lourde responsabilité de gérer et d'arbitrer la Soirée Enquête.

• Une monnaie d'échange
Les Points Action peuvent également vous servir à négocier avec d'autres personnages. Quel que soit l'objet de la transaction (information, protection, corruption), il est possible d'utiliser les Points Action comme monnaie d'échange. Aucune règle précise ne régissant ce genre d'utilisation, les personnages devant parvenir seuls à un arrangement.

Dossier Organisateur

Attention ! ces pages sont réservées à l'organisateur !

Ce dossier contient toutes les informations dont vous aurez besoin pour gérer le déroulement de la soirée. Grâce à ces informations, vous pourrez préparer la Soirée Enquête et vous glisser dans la peau de Richard Perry, votre personnage. En effet, il vous faudra incarner un rôle tout en gérant les différentes actions (coups de téléphone, fouilles et recherches) et en vous assurant que tout se passe bien pour vos joueurs.

Aussi, lisez attentivement ces informations et n'oubliez pas de vous familiariser avec les autres personnages, leur histoire et surtout leur implication dans l'histoire.

Les règles du jeu

Les discussions se dérouleront sans votre intervention. Mais lorsqu'un joueur désirera utiliser l'une des compétences de son personnage (téléphoner par exemple), il devra vous remettre le nombre de Points Action requis. La liste de compétences qui suit devrait faciliter votre travail.

Les compétences

Tous les personnages peuvent Espionner et Fouiller une pièce. Les autres compétences ne peuvent être utilisées que si elles figurent sur la feuille du personnage (pensez à vérifier). Le nombre de Points Action (PA) requis pour utiliser une compétence est inscrit entre parenthèses.

• Espionner (1 PA pour 15 mn)

Pour pouvoir espionner un autre personnage, un joueur doit vous préciser quelle est sa cible. Si sa cible entreprend une action (téléphoner, fouiller, faire les poches) dans les 15 minutes suivantes, vous devrez mettre ce joueur au courant. Espionner permet d'intercepter des informations, de surprendre une conversation ou une action, bref de savoir ce que fait un personnage. Attention, le coût est de 1 PA pour 15 minutes (montre en main). Si le joueur désire poursuivre au-delà de cette durée, il lui faudra " payer " à nouveau.
Pour simplifier votre travail, pensez à noter sur une feuille qui espionne qui, et à quelle heure il a commencé.

• Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, un joueur doit s'y rendre et y rester quelques minutes. Ensuite, vous devrez lui remettre un des indices présents sur les lieux de sa fouille. Les indices sont numérotés et sont trouvés les uns après les autres. Si le joueur n'est pas seul dans la pièce, il risque de se faire remarquer par les autres. En dépensant 1 PA supplémentaire, il pourra cacher sa découverte. Plusieurs joueurs peuvent très bien fouiller la même pièce en même temps (il n'y a que deux pièces !). Dans ce cas, seuls les joueurs qui auront dépensé 2 PA pourront garder leur indice secret. Les autres seront repérés et devront ruser, baratiner ou recourir à l'intimidation pour ne pas devoir révéler leur indice.
Notez que l'espionnage permet de savoir qu'un joueur a découvert quelque chose, mais pas quoi.

• Faire les poches (2 PA)

Si un joueur désire fouiller les poches d'un personnage, remettez-lui un petit papier " surprise ! ". Ce joueur aura 15 minutes pour le glisser dans l'une des poches (ou dans le sac à main) de ce personnage. Passé ce délai, convoquez le personnage visé et demandez-lui de vider ses poches. Si vous trouvez le papier " surprise ! ", vous pouvez révéler au voleur un des indices que détient la victime. Sinon, ses 2 PA sont perdus. Si une victime ne possède aucun indice personnel, vous pouvez révéler un des indices récupérés dans une des pièces. Si elle ne possède aucun indice, le voleur ne " paye " qu'un seul PA.

• Psychologie (2 PA)

Cette compétence permet d'observer le comportement d'un personnage et d'en tirer certaines conclusions. La psychologie ne permet pas de découvrir le coupable, mais seulement de savoir si un personnage ment ou s'il se sent mal à l'aise sur un sujet. Pour obtenir un renseignement, le joueur doit vous préciser quelle est sa cible et bavarder quelques minutes avec elle. Ensuite, il doit vous soumettre une hypothèse. Une tentative de psychologie sans hypothèse se soldera toujours par une réponse vague ou sans aucun rapport avec l'affaire. Prenez soin de ne répondre que par " vrai " ou " faux " et de ne jamais en dire trop.

• Contacter l'au-delà (1 PA)

Étant donné qu'elle ne croit elle-même pas aux tarots, le pouvoir de la voyante est complètement hasardeux. Lorsque la joueuse souhaite interroger les tarots, ou faire croire aux autres qu'elle est en contact avec Sanders, elle doit poser une question claire et précise. Ensuite, tirez à pile ou face. Si c'est face, elle obtient une réponse de type " oui " ou " non " et est persuadée d'avoir réussi. Si c'est pile, elle n'obtient qu'un grand vide qu'elle peut interpréter à sa manière (proposez-lui quelques réponses farfelues).

• Téléphoner (2 PA)

De nombreux personnages possèdent des contacts auxquels ils vont vouloir téléphoner durant la soirée. Lorsqu'un joueur souhaite utiliser un de ces contacts, enfermez-vous avec lui dans une pièce vide et jouez le contact en question. Un coup de téléphone ne donne droit qu'à une seule question. Si un personnage souhaite poser une seconde question, il doit dépenser 1 PA supplémentaire. Si le contact ne possède pas la réponse, ces points sont perdus. Notez que, si le joueur qui téléphone accepte, certains personnages peuvent être présents lors de l'appel. Si un joueur tente de téléphoner seul et si d'autres personnages veulent écouter à la porte, ils doivent dépenser 2 PA, comme pour un espionnage.

• Séduire (3 PA)

Vérifiez que le séducteur passe bien dix minutes à charmer sa victime, laissez passer encore dix minutes puis prévenez le personnage séduit que pendant une heure, montre en main, il ne doit plus dire de mal de son séducteur et qu'il doit même prendre sa défense le cas échéant.

• Menacer (2 ou 3 PA)

Certains personnages peuvent utiliser leur autorité, leur arme ou leur mauvaise réputation pour en intimider d'autres. Un joueur qui veut utiliser la menace doit s'adresser à sa cible et " jouer " le méchant. Si vous jugez qu'il n'est pas assez convaincant, intervenez en tant que personnage et cassez-lui son coup, en prenant la défense du personnage visé. Ensuite, prenez-le à part et faites-lui comprendre pourquoi il n'a pas réussi. Notez que votre personnage ne peut être intimidé (étant donné qu'il ne sait rien), que Lena n'avouera jamais ce qu'elle sait sous la menace et que, si un flic essaie d'intimider un truand (ou inversement), il lui en coûtera 1 PA supplémentaire et un bon jeu de scène.
Une intimidation réussie permet au joueur d'exiger une réponse à une question ou de contraindre sa cible à lui céder un indice.

Préparation de la soirée

• Le casting

Après avoir lu l'ensemble de cette Soirée Enquête, vous devez inviter une petite dizaine d'amis et proposer à chacun d'incarner un des neuf personnages prévus. Pour que chaque personnage soit joué convenablement, vous pouvez proposer à chacun de vos joueurs (et joueuses) deux ou trois personnages qui correspondent à leur caractère, à leur physique ou à leurs envies. Brossez-leur un rapide portrait des personnages susceptibles de les intéresser mais faites bien attention à ne pas trop leur en dévoiler.
Notez que la majeure partie de ces rôles peuvent être indifféremment interprétés par des filles ou par des garçons, sauf Borrow, Kenning et Helena, dont les rôles ne sont pas interchangeables.

Dans l'antre du crime...

Une Soirée Enquête se déroule toujours dans un lieu clos. Votre première mission sera donc de trouver l'appartement où va avoir lieu la partie (deux ou trois pièces convenablement aménagées feront parfaitement l'affaire). Prévoyez une pièce principale, où se trouveront réunis la majorité des personnages, ainsi qu'une seconde pièce, plus petite, qui servira " d'annexe " pour discuter au calme. L'idéal serait de disposer d'une troisième pièce (une salle de bains ou une cuisine) qui est réservée aux révélations et à la résolution des actions secrètes. Ce sera " votre " pièce, là où vous pourrez laisser votre dossier et vous isoler avec certains personnages.
Pour la décoration, soyez simple et évocateur. L'appartement où se déroule l'action (36, Key street), est une planque modestement aménagée dans le sud de Harlem. Quelques vieilles affiches, un gros canapé, une table basse et des poufs seront parfaits. Prévoyez une lumière modulable ou, à défaut, une ou deux lampes de faible puissance.

Les petits détails pratiques

• Les indices

— Photocopiez la première série d'indices et placez-les dans une enveloppe que vous remettrez au personnage correspondant en début de soirée.
— Photocopiez les indices que les personnages découvriront dans les pièces de l'appartement et classez-les dans des enveloppes, en notant bien la pièce ou l'endroit où ces indices sont cachés. Ainsi, lorsqu'un joueur décidera de fouiller une pièce, vous pourrez facilement retrouver les indices qui s'y trouvent.
— Photocopiez les indices " concrets " et placez-les à l'endroit où les joueurs pourront les découvrir. S'il s'agit de coupures de journaux, glissez-les dans un vrai journal que vous laisserez traîner sur une table. S'il s'agit de lettres, cachez-les dans un tiroir de bureau, sous un fauteuil...
— Photocopiez les indices téléphoniques et gardez-les dans votre dossier pour vous y reporter lors des appels des joueurs.

Votre dossier doit être placé dans la pièce qui vous est réservée, à l'abri des regards indiscrets. Précisez aux joueurs qu'il est strictement confidentiel.

• Les accessoires et le repas

Pour accentuer le côté " théâtral " du jeu, quelques accessoires seront les bienvenus. Demandez aux joueurs dont les personnages portent des armes de se munir de pistolets factices (en évitant les balles et les billes, même en caoutchouc). Pensez également aux fausses cartes (police, presse), aux carnets d'adresses, etc.
Même si tous les personnages n'ont pas forcément envie de partager la même table, vos joueurs, eux, risquent d'avoir faim. Prévoyez donc de quoi combler les petits creux. Vu le style de la soirée, des pizzas ou des hamburgers feront l'affaire, à moins qu'un des personnages ne se décide à cuisiner (la planque dispose d'une cuisine et d'un frigo bien rempli). Quoi que vous choisissiez, ne négligez pas le repas, car c'est un moment privilégié pour les discussions.

• À vot' bon cœur...

Nous conseillons à l'organisateur de demander une petite participation aux frais. Si chaque joueur donne une petite somme à l'avance (10 ou 20 francs), vous pourrez faire vos photocopies et prévoir le ravitaillement sans problème.
Et vos joueurs n'en seront que plus motivés.

Toute la vérité, rien que la vérité

• Les dessous sales d'une sale affaire

Les inspecteurs Sanders et Borrow, chargés de l'enquête sur un vol de diamants survenu quelques semaines plus tôt, suivaient discrètement le parcours d'un butin estimé à plus d'un million de dollars. En apprenant qu'une transaction devait avoir lieu, ils ont décidé d'intervenir et ont engagé des truands pour leur servir d'hommes de main. Parmi eux se trouvaient Kenning et Bellano, de la bande à Don J. Tous ensemble, ils sont intervenus à 22 heures, au 127 Lewis avenue, alors que les diamants s'apprêtaient à changer de main. D'un côté, les cinq braqueurs venus pour vendre. De l'autre, quatre acheteurs aux ordres de Porter (alias Samuel Brown).
Les deux bandes ont été liquidées par les hommes de Sanders et Borrow, l'argent et les diamants récupérés, mais Sanders s'est mangé une balle au cours de la fusillade. Paniqué, il s'est enfui avec le magot et a fait un crochet par son appartement avant de rejoindre les autres au point de rendez-vous. C'est là que les choses se sont compliquées. Sanders a confié le magot à Helena, sa petite amie, car il soupçonnait les truands de vouloir tout récupérer. Après son départ, Helena a filé avec le pognon et les diam's et s'est installée chez une copine. Sanders s'est fait filer par les hommes de Porter (un des acheteurs a eu le temps de téléphoner avant de mourir) et a été kidnappé en se rendant à la planque. Lorsqu'une deuxième équipe est arrivée chez lui, Helena était déjà partie. Sanders n'a donc jamais rejoint les autres, qui l'ont attendu sur les nerfs pendant deux heures. Borrow a couvert le braquage en contactant le central et les deux truands, Kenning et Bellano, ont regagné leurs quartiers. Depuis le coup, personne n'a eu de nouvelles de Sanders, ni de Helena, ni du butin. Mais Porter, le caïd spolié de son bien, a eu le temps d'interroger son prisonnier, Sanders, de faire quelques recherches et d'organiser la petite réunion de ce soir... Il est sûr que quelqu'un parmi tous ces gens sait où se trouve son argent et il est bien décidé à découvrir qui.

Les personnages de la soirée

- **David Perry** (joué par l'organisateur) : un des rares témoins du braquage du 127 Lewis avenue. Il est resté caché derrière une benne et n'a presque rien vu.

- **Samuel Brown** (alias Porter) : un caïd de la pègre. C'est lui qui se portait acquéreur des diamants. Il a kidnappé Sanders et c'est après l'avoir fait parler qu'il a eu l'idée d'organiser cette petite réunion.

- **Kean Borrow** : un flic, le collègue de Sanders. Il a participé au braquage du 127 Lewis avenue et veut mettre la main sur le traître et sur sa part.

- **Stuart Granger** : un flic. C'est le nouveau collègue de Borrow, suite à la disparition de Sanders. Il ne connaît que la version officielle de l'affaire.

- **Helena Dowson** : la petite amie de Sanders et l'ex de Kenning. C'est elle qui a volé le magot. Il est en lieu sûr et elle fera tout pour le garder.

- **Matthew " Eye " Kenning** : un malfrat aux ordres de Don J., le caïd de New York. Il a été embauché par Borrow et Sanders, les deux flics ripoux, pour participer au braquage du 127, Lewis avenue. Il a accepté car cela lui permettait de se rapprocher de son ex, Helena Dowson.

- **Diego " Dig " Bellano** : un malfrat aux ordres de Don J., le caïd de New York. Il a été embauché par Borrow et Sanders, les deux flics ripoux, pour participer au braquage du 127, Lewis avenue. Il entend bien découvrir et liquider le traître.

- **William Danforth** : un flic infiltré chez les truands pour faire couler Don J. et sa bande. Don J. est parvenu à le faire inviter en tant que garde du corps de Bellano et Kenning.

- **Irina Yankovitch** : une voyante bidon, contactée par Porter pour servir " d'intermédiaire avec l'esprit de Sanders ".

- **Vito** (personnage optionnel) : un petit dealer de Harlem. Dans la rue, tout se sait très vite et il a appris pas mal de choses sur le braquage du 127.

• Qu'ont-ils fait ?

— Sanders a été kidnappé par des hommes de Porter après avoir déposé l'argent et les diamants à son domicile. Il a été intercepté alors qu'il se rendait au rendez-vous et est depuis enfermé dans une cave, où il a été interrogé par Porter en personne. C'est grâce à ce que lui a dit Sanders que Porter a eu l'idée d'organiser la soirée. Il espère, en confrontant ces invités, identifier le salaud qui a buté ses hommes et remettre la main sur son bien.

— Lena s'est aussitôt empressée de mettre le butin en lieu sûr (cf. sa feuille de personnage) et d'élire domicile chez une ancienne copine. Elle n'est donc au courant de rien depuis le soir du casse.

— Porter a également envoyé des hommes chez Sanders. Ils n'ont rien trouvé, mais ont saccagé l'appartement. Lorsque Borrow et Kenning sont passés voir Sanders, ils ont cru à une mise en scène et ont accusé Sanders de les avoir doublés en maquillant un enlèvement.

Quelques difficultés

• Chacun sa croix

Pour commencer, il vous faudra bien préparer l'exposé que vous ferez à chacun des joueurs quant à ses implications dans l'affaire et aux raisons de sa présence à la planque. Soyez particulièrement exhaustif avec les joueurs qui incarneront Borrow, Kenning et Bellano et révélez à Helena tous les petits secrets qu'elle doit connaître. Il vous faudra aussi passer un peu de temps avec Porter (alias Samuel Brown) et régler quelques détails. C'est en effet lui qui a tout manigancé et qui est responsable de la présence des neuf autres personnages à la planque. Voici comment il s'y est pris.
Il s'est fait passer pour Vito et a contacté Borrow en lui parlant d'un deal qui devait avoir lieu dans la soirée. Le flic n'y a vu que du feu. Ensuite, il a appelé anonymement Kenning en lui annonçant que le flic et son collègue se trouveraient à la planque dans la soirée. Les deux truands ont pensé à un piège, mais leur appétit pour l'argent fut le plus fort. Grâce au carnet d'adresses que ses hommes ont

récupéré chez Helena, il a réussi à se faire passer pour Sanders et a laissé des messages chez toutes les connaissances de Lena. Le téléphone arabe a bien fonctionné et Lena a eu le message en fin d'après-midi. Pour David Perry (votre personnage), il a pioché au hasard dans la liste des témoins du casse et l'a convoqué en se faisant passer pour Sanders. Il a finalement contacté Vito en lui demandant de servir d'intermédiaire pour un deal et a engagé la voyante pour semer la pagaille. Lisez la description des personnages pour plus de détails.

• Les supporters de Porter

Après avoir maquillé l'appartement, en le faisant passer pour une planque de Borrow, Porter a fait installer une caméra et des micros dans toutes les pièces. Ce dispositif est relié à un van, garé dans la rue, qui abrite quatre hommes de sa bande. Ces tueurs ont pour ordre d'intervenir dès que le journaliste se trouve menacé et en réel danger (ils ne savent pas qu'il s'agit de leur chef). Leur intervention marquera la fin prématurée de la partie et la victoire de Porter. Aussi, ne les faites entrer en scène que si Brown est vraiment en danger (ce qui ne devrait pas arriver, mais il pourra utiliser cet argument s'il est découvert).

• Tu l'as vu mon gros gun ?

Normalement, vous ne devriez pas avoir de problème avec les armes à feu. Dès que vous aurez lu la lettre laissée dans l'appartement par Porter, les personnages devraient comprendre qu'ils sont surveillés et qu'ils risquent gros en ouvrant le feu. S'ils se montrent trop entreprenants, vous pouvez jouer votre rôle de témoin apeuré pour calmer les esprits.

• Le 36, Key street

L'appartement où seront réunis les personnages a été aménagé par Porter pour avoir l'air d'une résidence appartenant à Sanders. L'appartement a été loué et la ligne téléphonique ouverte au nom du flic. Le mobilier est sobre, le frigo bien rempli et quelques effets personnels de Sanders, volés ou maquillés, donnent une touche crédible au plan de Porter (reportez-vous aux indices pour plus de détails). Le scénario de Porter est très complexe. Aussi, ne soyez pas étonné en découvrant les multiples indices qu'il s'est amusé à semer: ils font tous partie de son plan.

Que le spectacle commence : le timing

Voici une suggestion de " timing " qui s'étend de l'arrivée des premiers personnages au terme de la soirée. Pour que la soirée puisse débuter sans accroc, n'oubliez pas de bien préciser à vos joueurs l'heure à laquelle ils doivent se présenter (en espérant qu'ils soient ponctuels).

— **19h30** - Arrivée des personnages. Laissez à chaque nouvel arrivant le soin de se présenter aux autres.

— **19h35** - Distribuez la première série d'indices, puis lisez la lettre que votre personnage a trouvée en arrivant (reportez-vous aux indices).

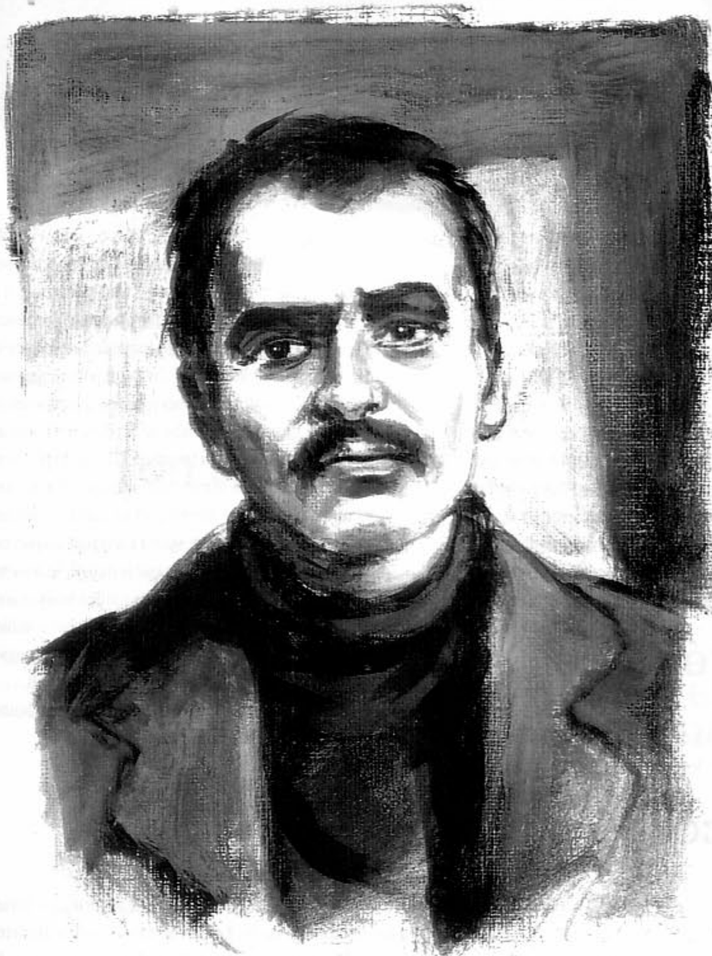
— **23h00** - Fusillade dans la rue. Les hommes de Porter ont été surpris dans leur van par une patrouille de police.

— **23h15** - Arrivée de nouvelles patrouilles et d'une seconde équipe d'hommes de Porter. Les fusillades reprennent.

— **23h30** - Fin de la soirée.

Le dénouement de cette soirée est lié aux décisions des personnages. Si Porter et ses hommes parviennent à découvrir où sont cachés l'argent et les diamants, ils gagnent la partie. Tous les personnages pourront quitter l'appartement et Porter remettra la main sur son magot avant tout le monde. Sinon, à vous d'improviser. Intervention de la police, fuite de certains personnages, chantage avec Porter...

Ensuite, révélez à vos joueurs le fin mot de l'histoire, puis armez-les d'un balai, mettez-les au travail et renvoyez tout ce petit monde à une vie moins animée.



Richard Perry

Les personnages

1) Richard Perry

(ce personnage est joué par l'organisateur)

Ta vie, ton œuvre

Ton histoire est comme toi, Richard, elle sent la médiocrité, la routine et la crasse des quartiers populaires. Ton ingrate de mère a bouclé ses valises quelques jours après ton quatorzième anniversaire, peu avant que ton imbécile de père ne te flanque à la porte pour être tranquille avec ses petites amies. Alors adieu l'école et bonjour l'arrière-salle d'un garage miteux. Ensuite, t'as très vite découvert les dures réalités du monde des adultes : petits boulots, chômage, galères, solitude, appartements pourris... Franchement, ton emploi " d'agent d'entretien et de nettoyage des rues " est sûrement la meilleure chose qui te soit arrivée depuis ta première paye. Au moins, tu manges à ta faim et tu dors sous un vrai toit.
La nuit du casse, t'avais bien remarqué les grosses voitures garées dans la rue, mais tu t'es planqué derrière une benne dès que les portes se sont ouvertes. T'as pas vu grand-chose et t'as rien entendu d'autre que des coups de feu. Alors forcément, t'avais pas grand-chose à raconter quand les flics t'ont interrogé, quelques minutes plus tard.

Juste avant la soirée

C'est un certain " inspecteur Sanders " qui t'a demandé de venir le rejoindre au 36, Key street. " Pour témoigner ", à ce qu'il disait, mais t'avais déjà tout dit aux autres flics. Et puis pourquoi il t'a pas convoqué au commissariat ?

Note : si l'organisateur est une organisatrice, ce personnage peut devenir Theresa Wooden, une gentille ménagère sans histoire qui promenait son chien le soir du casse.

Les personnages


Samuel Brown

2) Samuel Brown

Ta vie, ton œuvre

Samuel Brown n'est qu'un pseudo. Ton vrai nom, c'est Porter. Passons sur ton enfance, dont tu ne gardes que quelques souvenirs soigneusement sélectionnés, et venons-en directement aux faits. Depuis une petite dizaine d'années, tu règnes sur un empire financier qui s'étend à l'ensemble de la côte est du pays. Tu es un homme d'affaires, membre reconnu de la pègre, et tu gères ta vie de pourri respectable à ta manière, avec adresse et cruauté. Tu emploies des milliers d'hommes, mais aucun ne connaît ton vrai visage. On pourrait dire que tu as un peu trop regardé " Usual Suspect ", mais tu as toujours trouvé ce film minable. Et puis personne n'oserait te faire ce genre de remarque...

L'intervention des truands et de leurs copains flics le soir de la transaction n'a pas vraiment arrangé tes affaires. C'était ton argent, bientôt tes diamants, et tu n'es pas du genre à laisser foirer tes projets. Et là, tu viens de perdre près d'un million de dollars pour des pierres dont tu n'as pas toujours pas vu la couleur. Alors tu l'as mauvaise. Tes soldats ont retrouvé la trace d'un des flics et te l'ont apporté sur un plateau. Sanders s'est mis à table et t'a tout raconté. Mais quand tes hommes sont revenus de son appartement les mains vides, il n'a rien compris. Tu vas tirer tout ça au clair, c'est sûr. Et puis, tu pourras en profiter pour t'amuser un peu et ruiner la vie d'une petite dizaine de minables...

Juste avant la soirée

Le rendez-vous, c'est ton idée, et tu l'as jouée fine. Tu as réussi à retrouver la trace de tout le monde et à réunir une petite dizaine de personnes dans une de tes nombreuses planques (voir les détails avec l'organisateur). Tu t'es toi-même " envoyé " sur les lieux en tant que journaliste du N.Y. Observator, tu as fait placer des micros et une petite caméra dans la pièce, tu as mis le téléphone sur écoute et des hommes à toi attendent dans un van garé juste en bas. Ils ont reçu l'ordre d'intervenir si le journaliste est en danger. Tu as également laissé " traîner " une petite lettre qui aurait été rédigée par Sanders, histoire de semer la pagaille...

Tes objectifs

- Découvrir qui a récupéré ton magot.
- Apprendre où sont cachés les diamants et l'argent.
- Mettre au point ta petite vengeance sans te faire démasquer.

Ton style

Te voilà déguisé en parfait journaliste : chemise et gilet, lunettes, fausse carte de presse, dictaphone et de quoi prendre des notes. Tu es assez intelligent pour inventer des reportages bidon qui rendront ta couverture crédible. Sans ton arme, tu es un peu nerveux, alors quelques cigarettes ou des trombones tordus feront parfaitement l'affaire. Tu portes un gilet pare-balles, juste au cas où.

Ta réplique

- Vous feriez mieux d'être gentil avec moi si vous ne voulez pas faire la une des journaux demain matin !

Tu connais

- **Kevin Sanders** : le flic que tu séquestres dans une cave du Queens. Il t'a tout raconté sur le braquage, sauf ce que sont devenus l'argent et les pierres.
- **Kean Borrow** : le collègue de Sanders. Un véritable pourri, sans doute assez impulsif. Tu l'as laissé dans la nature pour qu'il ait le temps de cogiter.
- **Helena Dowson** : la petite amie de Sanders. Elle doit savoir pas mal de choses sur le braquage.
- **Samuel Brown** : un des témoins du braquage. Un type sans histoire, inoffensif et manipulable.
- **Matthew " Eye " Kenning** : un petit truand de la bande à Don J. Tout à fait le genre à avoir doublé les deux flics.
- **Diego Bellano** : un gros bras silencieux et efficace. Il obéit à Kenning sans hésitation.
- **William Danforth** : un flic infiltré chez les truands. Un pion intéressant à manipuler contre les autres.
- **Irina Yankovitch** : une voyante minable, mais très volubile.
- **Vito** : Un petit dealer de quartier. un bouc émissaire idéal en cas de pépin.

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)

Jester Meyers (un vrai journaliste qui te couvrira et pourra te rencarder)

- FAIRE LES POCHES (2 PA)
- PSYCHOLOGIE (1 PA, spécial)

3) Kean Borrow

Ta vie, ton œuvre

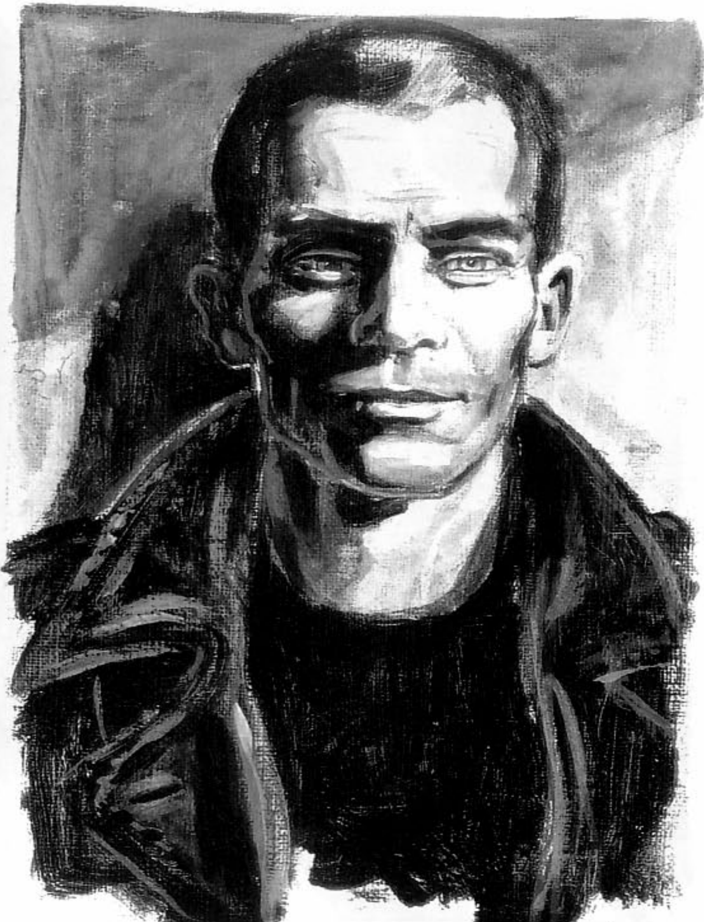
Avant ton entrée à l'école de police, tu étais déjà un véritable requin, obsédé par les filles et l'argent, avec des principes foireux pour seule morale. Du genre " tout vient à point à qui sait le prendre ". Ton métier de flic t'a donné l'occasion de régler tes comptes avec les petites injustices de la société tout en te remplissant les poches. Tu es un pourri, un vrai. Les imitations cinématographiques n'ont qu'à bien se tenir. Pourtant, le braquage était une idée de Sanders, ton collègue de patrouille. Il t'a parlé de la transaction il y a un peu plus d'une semaine et n'a eu aucun mal à te convaincre. Son plan était simple : mettre Kenning et sa bande de petites frappes sur le coup avec vous, récupérer l'argent et les pierres, faire flinguer tous les témoins et partager le magot. Seulement, ça a foiré. Sanders n'est pas venu au rendez-vous et son appartement semble avoir été retourné de fond en comble. La régulière de Sanders s'est volatilisée comme par magie. Les hommes de main de Kenning réclament leur part...

Et pour couronner le tout, tu viens d'écoper d'un jeune coq en guise de nouveau collègue.

Juste avant la soirée

Vito, un de tes indics, t'a rencardé sur un deal qui devait avoir lieu ce soir au 36, Key street, dans le sud de Harlem. Granger va t'accompagner. Ça te laissera le temps de cogiter sur la disparition du pactole.

Les personnages



Kean Borrow



Stuart Granger

Tes objectifs

- Découvrir où sont passés Sanders, l'argent et les diamants.
- Comprendre comment tout ce beau monde s'est retrouvé réuni " par hasard ".
- Rester en vie et vieillir riche.

Ton style

La mode, c'est pas ton truc. Blouson de cuir, pull foncé, jean bien costaud et grosses chaussures. S'il pleut, tu pourras même sortir ta bonne vieille casquette. Tu es armé, bien sûr, mais tu sais d'expérience qu'on ne gagne rien à sortir une arme si on ne s'en sert pas dans la seconde. T'es pas du genre à finasser, ni en actes ni en paroles. Et puis, tes cigarettes finiront par te tuer, mais ça vaut mieux qu'une balle perdue.

Ta réplique

-Tu sais, on va finir par vraiment plus êt' copains...

Tu connais

- Kevin Sanders : ton ancien collègue, disparu depuis quelques jours. C'est lui qui a eu l'idée du braquage et c'est sûrement lui qui a emporté le butin.
- Stuart Granger : ton nouveau collègue. Un jeune flic collant et beaucoup trop respectueux des lois.
- Helena Dowson : la régulière de Sanders. Elle doit en savoir long sur la prétendue disparition de son petit ami.
- Matthew " Eye " Kenning : le " chef " des truands engagés pour le coup. Malin, mais sûrement pas assez pour t'avoir doublé.
- Diego Bellano : le chien de garde de Kenning. Un type dur et froid comme son arme.
- William Danforth : un jeune requin qui commence à beaucoup faire parler de lui dans le milieu.
- Vito : un petit dealer que tu as coincé plusieurs fois et qui te sert d'indic.

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)
À Bobby (au central de la Crim) et à Pete (un dealer très bien renseigné)
- FAIRE LES POCHES (2 PA)
- PSYCHOLOGIE (2 PA)
- MENACER (2/3 PA)

4) Stuart Granger
Ta vie, ton œuvre

Le moins qu'on puisse dire, c'est que tu n'as pas appris les dures réalités de la vie à l'école de la rue. Enfance rose, matches de base-ball avec papa, barbecues du dimanche dans le jardin et leçons de morale à domicile sur les bonnes vieilles valeurs américaines. Puis tu es devenu flic, comme ton père. Et comme ton père, tu entends bien défendre les droits des braves travailleurs du pays contre la violence des bandes organisées. Sauf que t'en as jamais approché une seule.
Tu es encore jeune, mais major de ta promotion, bien noté par tes supérieurs et promis à un brillant avenir d'inspecteur. Ton affectation en tandem avec Borrow fut pour toi une première victoire. Pas pour lui, apparemment. Pour l'instant, il semble que le courant refuse de passer. Mais tu as confiance en toi. Tu entends bien résoudre toutes les affaires qui te tomberont sous la main, à commencer par ce braquage dans Queens et ce gros deal qu'un des indics de Borrow vient de balancer.

Juste avant la soirée

La transaction doit avoir lieu au 36, Key street, et risque d'être assez animée. Dans l'après-midi, juste avant que

Les personnages

Borrow ne te parle du coup, tu as entendu des rumeurs à son sujet. Visiblement, Sanders et lui auraient une réputation de pourris et de magouilleurs de première...

Tes objectifs

- Comprendre ce qui se passe.
- Mener l'enquête et résoudre cette drôle d'affaire.
- Protéger les innocents et mettre les coupables en prison.

Ton style

Tu as tellement lu le manuel du parfait petit inspecteur qu'il t'arrive de penser que c'est toi qui l'a écrit... Pour les vêtements : sobres et fonctionnels. Chemise claire et pantalon simple, imper s'il fait mauvais, petites lunettes, téléphone portable et arme de service planquée sous la veste. Pour le langage : précis, autoritaire et inflexible. Tu es la loi et la loi c'est toi, quitte à devoir te répéter.

Ta réplique

- Vous avez le droit de garder le silence, mais je vous conseille de tout me dire avant d'aggraver votre cas.

Tu connais

- Kean Borrow : ton nouveau collègue est une grande gueule qui ne semble guère t'apprécier. Tu le soupçonnes d'avoir un peu traficoté lorsqu'il bossait avec Sanders mais, jusqu'à preuve du contraire, ça reste un bon flic.
- Helena Dowson : la petite amie de Sanders. Tu ne la connais que de nom.
- Matthew "Eye" Kenning : un truand bien connu des autorités. Il figure en tête de la liste des suspects pour le braquage de Queens.
- Diego Bellano : le fidèle compagnon de Kenning. Un dur, au casier chargé. Extrêmement dangereux.
- Vito: un petit dealer de Harlem qui sert d'indic à Borrow.

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)
Suzan (au central de la Crim)
- MENACER (2/3 PA)

5) Helena "Lena" Dowson

Ta vie, ton œuvre

Cadette, et seule fille d'une famille de quatre enfants, tu as fais de ton mieux pour quitter très tôt le nid familial et mener une petite vie tranquille. Petits boulots de serveuse, standardiste dans un hôtel miteux, et même chanteuse à la petite semaine. Et puis tu as rencontré Eye. Matthew Kenning était l'un de ces truands rebelles, beau gosse, capable de faire chavirer le cœur des jeunes filles pleines d'espoirs dans ton genre. Tu as passé un an avec lui, avant de tomber sur Sanders, ton flic de futur mari, dans une boîte de nuit. Mais tu n'as jamais vraiment pu oublier ton truand.

Alors, après trois ans de vie commune avec Sanders, tu n'as pas vraiment été surprise de voir réapparaître Eye. Sanders préparait un gros coup, il avait besoin de main-d'œuvre et il a choisi Eye et sa bande pour jouer les gros bras. Dès que tu l'as revu, il t'es retombé dans les bras. Ensemble, vous avez prévu de doubler Sanders et Borrow. Eye et toi deviez partir pour un long voyage en Europe avec le pactole. Seulement, après le casse, ton fiancé est rentré directement à la maison au lieu de retrouver Borrow comme prévu. Il t'a confié les diamants et la valise pleine de billets avant de repartir. Alors tu t'es très vite décidée à te passer de Eye. Tu as caché les diamants dans une consigne à l'aéroport, planqué l'argent dans une planque et filé chez une copine. Depuis, tu flippes un peu pour ton mec (eh oui, l'amour), mais tu t'es décidée à laisser passer quelques jours avant de quitter le pays (eh oui, l'argent).


Helena «Lena» Dowson

Juste avant la soirée

Ton départ était prévu pour la semaine prochaine, ton billet pour Paris était déjà réservé, mais un message de Sanders t'a complètement perturbée. " Rejoins-moi au 36, Key street, à 20 heures ", qu'il disait avec une drôle de voix.

Tes objectifs

- Éviter à tout prix que Borrow et Eye ne découvrent la vérité.
- Faire croire que tu étais déjà partie avant le soir du casse.
- Rester en vie, récupérer le magot et partir t'installer en Europe.

Ton style

Pas trop sexy pour ne pas éveiller les soupçons et les convoitises, mais juste assez pour bien faire comprendre aux hommes que tu es une vraie femme. Robe ou jupe longue, couleurs de circonstance (la disparition de ton prétendu grand amour est censée te bouleverser), cheveux bien coiffés, pas de bijoux. Des interventions mesurées mais toujours pertinentes, des questions insidieuses et quelques réparties fracassantes devraient suffire pour te faire respecter.

Ta réplique

- Ça vous dérange de devoir faire confiance à une femme ?

Tu connais

- Kean Borrow : l'ancien collègue de Sanders, avec qui il a monté le braquage. C'est un flic pourri, dangereux, et qui ne t'a jamais vraiment eu à la bonne.
- Matthew " Eye " Kenning : ton amour de jeunesse, avec qui tu pensais doubler les flics et partir en Europe. Mais après réflexion, tu te passeras de lui. Il est trop minable pour une femme d'affaires comme toi.
- Diego Bellano : le fidèle compagnon de Eye. Une brute épaisse, silencieux comme la mort. Il te connaît depuis longtemps et t'a toujours considérée comme une emmerdeuse. Si tu dois avoir un problème, ce sera sûrement avec lui.

Les personnages



Matthew «Eye» Kenning

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- FAIRE LES POCHES (2 PA)
- PSYCHOLOGIE (2 PA)
- SÉDUIRE (3 PA)

6) Matthew "Eye" Kenning

Ta vie, ton œuvre

Ton enfance n'a pas été rose, c'est vrai. Tes parents ne sont plus qu'un vague souvenir, tu as appris à te battre bien avant l'heure et tu en connais plus sur la drogue et les armes que sur n'importe quelle matière enseignée dans ces écoles que tu n'as jamais longtemps fréquentées. Voilà sans doute pourquoi tu es entré au service de Don J. La plupart de tes coups, tu les as montés avec Dig, alias Diego Bellano, un flingueur baraqué qui t'a tout de suite eu à la bonne. Avec lui, jamais de mauvaises surprises. Mis à part quelques embrouilles avec les flics, tu n'as eu que très peu de coups durs dans ta petite vie. Sauf peut-être ta rupture avec Lena Dowson, il y a quelques années. Mais le destin fait bien les choses : tu l'as retrouvée il y a moins d'un mois. Elle s'était installée avec Sanders, le flic qui t'a contacté pour le braquage, mais vous vous êtes aussitôt " retrouvés ". La veille du casse, vous avez convenu de doubler tout le monde et de partir pour l'Europe, votre rêve à tous les deux.

Soyons clairs : tu n'as accepté le coup que pour récupérer Lena, qui t'avais largué pour Sanders à l'époque où elle cherchait un peu ses marques. Tu peux pas lui en vouloir, mais t'étais bien décidé à la lui reprendre.

Le coup s'est bien passé. Vous êtes entrés en force, vous avez flingué tous les témoins et Sanders a récupéré l'argent et les pierres comme prévu. Seulement voilà : il a disparu sans laisser de trace et même son collègue, Borrow, semble être dépassé. Pas de paye, pas de voyage en Europe. Et, bien sûr, Lena a disparu sans laisser de trace...

Juste avant la soirée

Dans l'après-midi, tu as reçu un drôle de coup de fil. Un type qui s'est pas présenté t'a rencardé sur la planque de Sanders et t'a même dit que Borrow devait l'y rejoindre dans la soirée. Les fils de putes... Dig et toi, vous allez tirer ça au clair vite fait.

Tes objectifs

- Faire cracher le morceau à Borrow et obtenir ta part du butin.
- Faire passer un sale dernier quart d'heure à la balance qui vous a donnés, Dig et toi, et qui a organisé cette petite réunion.
- Récupérer l'argent et les diamants et partir avec Lena.

Ton style

Être un rebelle, c'est tout un métier. Alors ne lésine pas sur ton look, mais pense à mettre des fringues suffisamment épaisses pour arrêter un coup de surin mal placé. " Tout est dans le regard ", comme disait un des tes vieux potes, et c'est valable aussi bien pour les femmes que pour les emmerdeurs. Et puis tu es armé, bien sûr, alors tu te sens bien.

Tes répliques

- Pourquoi tu me parles ? T'as pas d'amis ?

Tu connais

- **Kean Borrow** : le collègue de Sanders. Un pourri de première qui s'est pas fait prier pour mitrailler la rue le soir du casse. Tu vas lui faire regretter de vous avoir doublés, Dig et toi.
- **Helena Dowson** : ton grand amour... Une nana pas comme les autres, malgré ce qu'elle t'a fait. Et Dig a beau dire ce qu'il veut, tu la sais incapable de te mentir.
- **Diego Bellano** : ton seul ami. Fidèle, précis, efficace... Un bras droit en or.
- **William Danforth** : un nouveau venu sur le marché. Un peu excité, mais il a l'air réglo.
- **Vito** : un petit dealer de quartier avec qui tu as monté quelques coups foireux. Sans envergure.

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)
Harper (le bras droit de Don J., ton "employeur")
- FAIRE LES POCHES (2 PA)
- MENACER (2/3 PA)

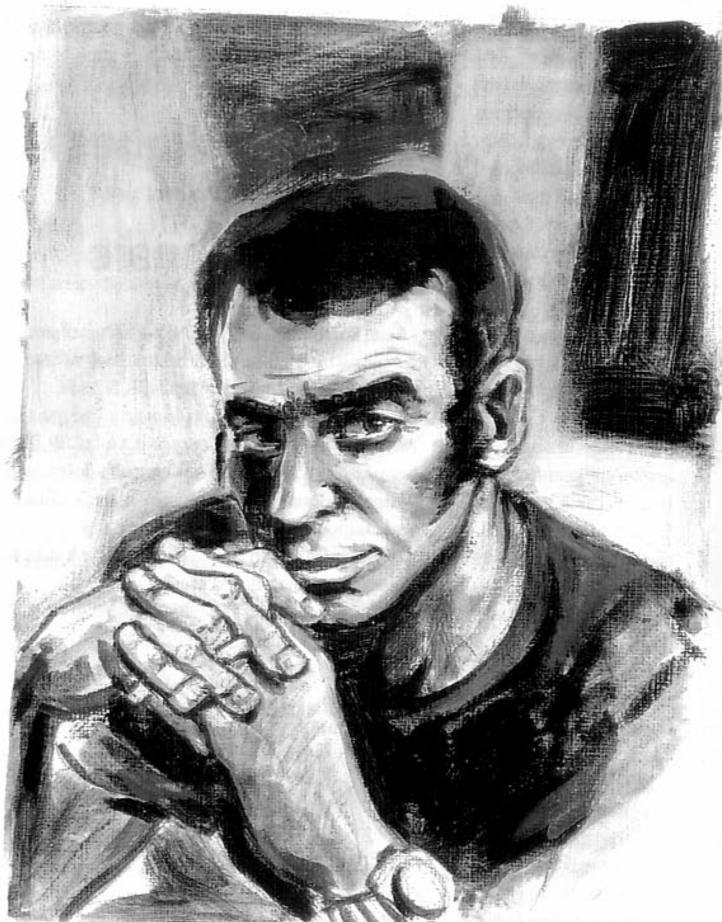
7) Diego "Dig" Belanno

Ta vie, ton œuvre

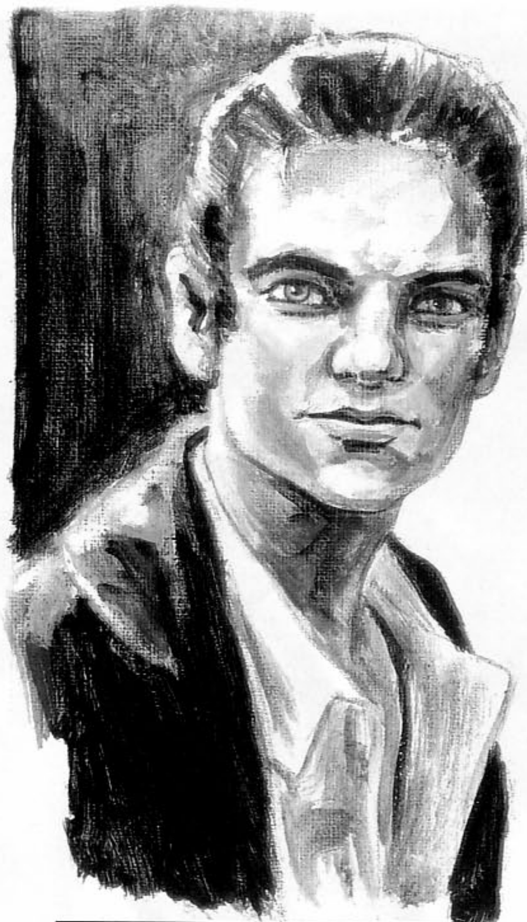
Aussi loin que portent tes souvenirs, tu as toujours eu une arme sur toi. Au début, c'étaient tes poings qui te servaient à te faire respecter dans les rues crades de ton quartier. Ensuite, tu as appris à te servir d'un couteau, puis d'une vraie arme, avec des balles. Alors c'est pas vraiment étonnant si tu as " choisi " une carrière de truand. Tu as rencontré un tas de gens plus ou moins louches, mais qui ont toujours été réglo avec toi. Les contrats se sont mis à pleuvoir, l'argent a suivi et tu as fini pas oublier ton passé.

Ta rencontre avec Eye, alias Matthew Kenning, a relancé une vie qui commençait à devenir maussade. Plus que ton chef, Eye est devenu ton seul ami. Ensemble, vous avez réussi les pires coups. Et le braquage des diamantaires est la seule exception. Travailler avec des flics, ça ne pouvait rien apporter de bon. Kenning a été contacté par Sanders, vous avez rassemblé deux gros bras et vous avez fait ce qu'il fallait. Tout s'est bien déroulé, sauf que Sanders a disparu avec les diamants et l'argent et qu'il a donné aucune nouvelle depuis. Même Helena reste introuvable. Et dire que Eye pensait finir sa vie avec elle...

Les personnages



Diego « Dig » Belanno



William Danforth

Juste avant la soirée

Eye t'a contacté pour une petite virée. Apparemment, il a appris que les deux flics devaient se retrouver dans une planque de Harlem, et ça prouve bien qu'ils ont essayé de vous doubler. Dommage pour eux.

Tes objectifs

- Protéger Eye et retrouver la trace du butin.
- Surveiller Lena, en qui tu n'as jamais eu confiance.
- Mettre une balle à Borrow et à son mignon dès que Eye aura récupéré l'argent.

Ton style

On t'a pas engagé pour ta belle gueule, tu le sais bien, mais t'as quand même la classe. Silhouette carrée, vêtements lourds et stricts, grand imper ou veste en cuir... Tu portes un gros calibre sous ton cuir et tu arbores un regard de tueur derrière tes lunettes noires. Tu parles quand il faut, ni plus ni moins, et t'es pas du genre à faire des concessions.

Ta réplique

- J'ai toujours su que ça finirait comme ça...

Tu connais

- Kean Borrow : le collègue de Sanders, qui vous a mis sur le coup. Il a jamais eu ta confiance, même si tu penses qu'il a été surpris lui aussi par la disparition de Sanders.

- Stuart Granger : un jeune poulet qui a coffré un de tes vieux potes cette année. Pour toi, c'est une chance qu'il fasse équipe avec Borrow. Tu feras d'une pierre deux coups.

- Helena Dowson : la régulière de Sanders est une vieille conquête de Eye. Tu sais qu'ils ont " remis le couvert " peu avant le casse, mais tu peux toujours pas la sentir.

- Matthew Kenning : ton chef, ton ami, ta seule référence en matière de loyauté.

- William Danforth : un petit nouveau dans le milieu. Il a l'air de se débrouiller, mais il manque un peu de " punch " à ton goût. Un flingue, c'est fait pour s'en servir.

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)

Pedro (un collègue de la bande à Don J.)

- MENACER (2/3 PA)
- PSYCHOLOGIE (2 PA)

8) William Danforth

Ta vie, ton œuvre

L'école de police, ça a changé ta vie. Avant, ton seul horizon c'était le béton du Queens et les embrouilles de la rue, pour survivre. T'as pas eu une enfance de tout repos, c'est clair, mais t'as toujours voulu t'en sortir. Alors quand on t'a proposé de reprendre tes études, bourse universitaire à la clef, t'as pas hésité longtemps. Et maintenant, t'es flic. C'est vrai, t'es peut-être pas l'un des meilleurs éléments de la ville, mais t'as ton style, les autres ont confiance en toi, et puis tu connais suffisamment bien la rue pour y enquêter efficacement.

Les personnages

Les flics infiltrés, ça fait partie du folklore. Et puis, t'en avais souvent rêvé. Alors tu t'es inventé une histoire, des coups foireux, et t'as appris par cœur Donnie Brasco et Reservoir Dogs. Deux mois que t'es dans la place, à fréquenter des caïds de plus en plus gros, et t'as toujours réussi à jouer ton rôle sans avoir à tirer sur des confrères. Et en plus de ça, t'as été mis sur l'affaire du braquage des diamantaires juste deux jours avant que Kenning et ses hommes descendent sur Corona. Des rumeurs couraient au sujet de flics impliqués dans le coup, mais rien de sûr. Le nom de Sanders est revenu un peu trop souvent, alors t'as mené ta petite enquête. Mais pour l'instant, ça patine.

Juste avant la soirée

T'as eu la chance d'apprendre que Kenning et Bellano, que t'avais à l'œil depuis le lendemain du casse, devaient se rendre à Harlem pour un deal. Pour pas les suivre bêtement, t'as même réussi à te faire envoyer par Don J., une des grosses pointures de la bande dont fait partie Kenning. " Pour assurer leurs arrières ".

Tes objectifs

- Comprendre toute l'histoire et accumuler un maximum de preuves sur tout le monde.
- Ne surtout pas te faire repérer.
- Faire parler Eye et Borrow pour retrouver la trace du butin.

Ton style

Classique, un peu rebelle, rien de trop voyant. Jean, blouson, pull, casquette, avec un gros flingue passé dans la ceinture et un chewing-gum fou collé au palais. T'as ressorti tes phrases de gosse de la rue et ton regard méchant et, quoi qu'il arrive, les flics seront toujours des enculés.

Ta réplique

- J'vais t'péter la gueule, ça va m'détendre...

Tu connais

- **Kean Borrow** : un flic, un vieux routard, dont t'as entendu parler quand tu traînais à la Crim'. Il vient de perdre son collègue, c'est un coup dur.
- **Stuart Granger** : tu sais rien de lui sinon qu'il bosse avec Borrow depuis la disparition de Sanders et qu'il a l'air aussi con que débutant.
- **Helena Dowson** : la petite amie de Sanders, comme tu l'as lu dans son dossier. Si quelqu'un sait où il est parti, c'est sûrement elle.
- **Matthew Kenning** : un des lieutenants de Don J. et Harper, les truands pour qui tu travailles. tu sais qu'il a participé au braquage, mais ça risque d'être coton pour le faire parler...
- **Diego Bellano** : première gâchette de Kenning, aux ordres de Don J. Un type dangereux, même s'il n'a pas l'air de trop s'intéresser à toi pour le moment.
- **Vito** : un des petits dealers de Harlem que t'as eu l'occasion d'employer comme informateur. Tu sais pas pourquoi il est là, mais il risque de tout faire foirer s'il te reconnaît...

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)
- Mickey (de la bande à Don J.)
- FAIRE LES POCHES (2 PA)
- MENACER (2/3 PA)



Irina Yankovitch

9) Irina Yankovitch

Ta vie, ton œuvre

Il y a des gens qui, comme toi, ont deux histoires. La première, celle dont tu ne parleras jamais, c'est celle d'une petite fille élevée dans une famille d'immigrés d'Europe de l'Est. La seconde, celle que le monde entier connaîtra bientôt, c'est celle de la grande Irina Yankovitch, voyante personnelle des plus grands chefs d'États européens, qui a été contrainte de fuir son pays pour trouver l'asile politique ici, à New York. Eh oui, tu es une sacrée menteuse, mais qui oserait mettre en doute la parole de la grande Irina ?

Depuis une vingtaine d'années, tu survis grâce à la crédulité d'une clientèle modeste et au réconfort que t'apportes l'alcool. Tes talents de médium sont complètement bidon (à de très rares exceptions près) et tu es la première à te moquer de la crédulité de tes clients. Le seul pouvoir que tu connais est celui de l'argent. Alors, quand un inconnu t'as appelée pour te proposer une petite mise en scène, tu as accepté sans te poser de question. 500 dollars en liquide, glissés sous ta porte dans une enveloppe contenant deux photos, ont suffi à te convaincre. Ton boulot, c'est de jouer les intermédiaires entre une petite dizaine de personnes et l'esprit d'un défunt : Kevin Sanders. Avec sa photo et celle de sa petite amie, Helena Dowson, tu n'as eu aucun mal à imaginer une histoire de revenant en quête de justice. Les instructions de la lettre sont les suivantes : accuser la fille d'avoir tué son fiancé, réclamer une sépulture pour Sanders et faire croire que son esprit te parle depuis l'au-delà.

Juste avant la soirée

Ton plan est simple : faire croire à ces gens, que tu ne connais pas, que l'esprit de Sanders t'a guidée jusqu'à l'adresse mentionnée dans la lettre. Avec un peu de baratin, tes cartes de tarot et ta boule de voyante, ça devrait suffire.

Tes objectifs

- Faire ton travail sans trop te mouiller.
- Deviner où se trouve le butin en utilisant tes " pouvoirs " (à défaut, en espionnant un peu tout le monde).
- Ne jamais te contredire dans tes révélations et cacher ton penchant pour la bouteille.

Ton style

Tu es un véritable cliché vivant. Robe colorée, bijoux, foulard, gants, fétiches indiens, jeu de tarot, boule de cristal... L'important, dans la voyance, c'est que les gens

Les personnages

y croient. Alors tu fais toujours de ton mieux pour avoir l'air transcendée et faire des phrases compliquées.

Ta réplique

- Je vois... je vois des choses que les mots ne peuvent pas décrire...

Tu connais

- **Kevin Sanders** : le pauvre type à qui tu dois servir d'intermédiaire.
- **Helena Dowson** : la pauvre fille que tu dois accuser du meurtre de son fiancé.

Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- PSYCHOLOGIE (2 PA)
- CONTACTER L'AU-DELÀ (1 PA)

10) Vito " XXL "

Ta vie, ton œuvre

Ton enfance, c'était plus " maisons de correction " que " home, sweet home ". T'as passé ta jeunesse à courir les rues avec ton gang, à vendre de la drogue, à braquer des petites vieilles assez bêtes pour s'aventurer sur ton trottoir et à éviter les flics.
Aujourd'hui, c'est pareil. Sauf que tu t'es spécialisé dans la refourgue, drogues et matos volé, et que tu t'la joues solo. Les flics te connaissent, les autres dealers aussi, et t'as réussi à bien t'installer dans ton quartier, le sud de Harlem.
T'as de grandes oreilles, alors t'as un peu entendu parler du braquage du Queens. Tu sais qu'on parle beaucoup de flics pourris qui auraient monté le coup avec des types de la bande à Don J., Eye et Bellano. Quand tu t'es renseigné sur les flics, t'as pas été surpris d'intercepter les noms de Sanders et de Borrow. Déjà, c'étaient eux qui s'étaient déplacés pour le vol de la bijouterie sur la 5ème, tout près de chez toi, et puis Borrow est un vrai pourri. Tu es bien placé pour le savoir, puisque tu lui sers d'indic... Selon tes sources, il y aurait en jeu plus d'un million de dollars ! Plus la même somme en diamants.

Juste avant la soirée

Cette histoire ne t'aurait pas gêné plus que ça si tu n'avais pas été engagé pour servir d'intermédiaire avec Kenning. Un coup de téléphone et une enveloppe de 2000 dollars sous ta porte t'ont convaincu d'aller voir Eye et Bellano au 36, Key street, et de voir ce que proposait Kenning. Tu dois juste estimer ce qu'il a à vendre, " on " t'a dit qu'il attendait ta venue.

Tes objectifs

- Comprendre ce qui se passe et éviter les embrouilles.
- Essayer de récupérer un bon pactole en aidant Eye à retrouver le butin.
- Séduire Lena (ou Eye si vous jouez la version féminine).

Ton style

Petit dealer de quartier, mais plutôt belle gueule, look passe-partout de Harlem : cuir ou blouson destroy, jean ou futal de cuir, boots, lunettes, casquette ou bonnet... Tout est dans l'attitude, comme tu le sais, mais on peut toujours avoir besoin d'un surin ou d'un flingue, comme ceux que tu trimballes en permanence sur toi.

Ta réplique

- Putain, j'étais sûr que j'allais passer une soirée de chiotte !

Tu connais

- **Kean Borrow** : un flic à qui tu sers d'indic, réglo mais un peu lourd. T'as entendu parler de lui au sujet du casse de Corona, mais tu sais rien, comme d'hab.
- **Stuart Granger** : le nouveau collègue de Borrow est un jeune con pétochard qui finira vieux con pétochard.
- **Matthew Kenning** : ce mec, tu le connais, c'est sûr. T'as dû lui refiler quelques tuyaux dans l'temps. Mais il était pas flic ? Alors pourquoi il traîne avec Kenning et Bellano ?

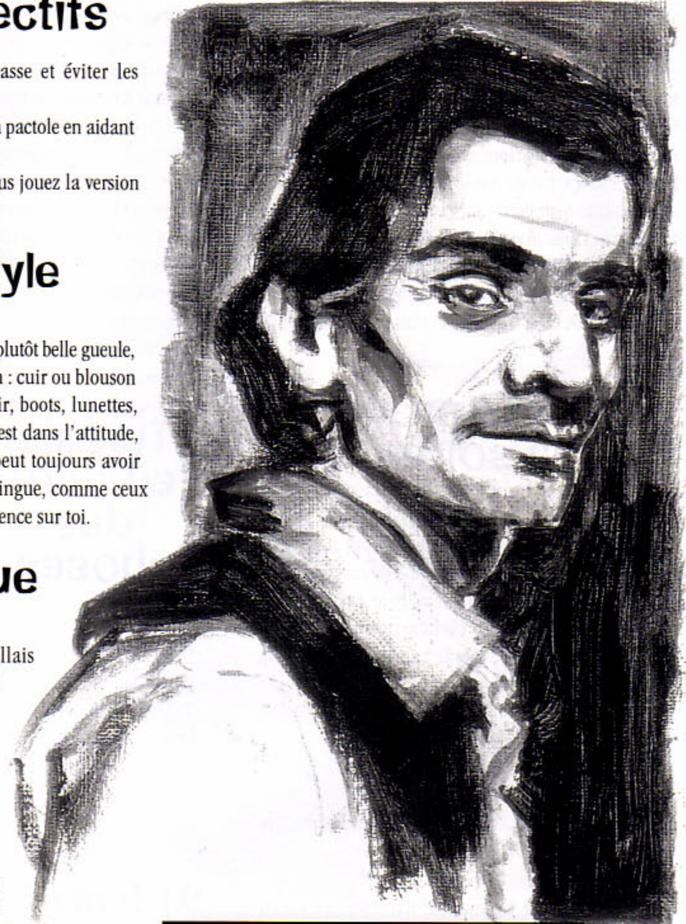
Tu sais en faire des choses

- ESPIONNER (2 PA)
- FOUILLER UNE PIÈCE (1 PA)
- TÉLÉPHONER (2 PA)
Stan (un de tes potes de la rue)
- FAIRE LES POCHES (2 PA)
- SÉDUIRE (3 PA)

Les indices

— première série d'indices

Remettez ces indices aux personnages correspondant dès le début de la partie (si possible discrètement et avant de lire la lettre).



Vito « XXL »

• pour Samuel Brown
Le van attend dans la rue comme convenu. En entrant dans l'appartement, tu t'es rendu compte que ta petite lettre avait déjà été découverte (sans doute par Perry).

• pour Kean Borrow
En arrivant à l'appartement, tu as remarqué la présence d'un van beige garé dans la rue. C'est peut-être juste ta parano qui te travaille, mais mieux vaut être sur ses gardes.

• pour Stuart Granger
Plus tu observes Borrow, plus tu le trouves puant. Au lieu de vanter les mérites de son collègue disparu, il passe son temps à le traiter de " pourri " et de " fumier ". Drôle de façon de parler d'un ami.

• pour Matthew Kenning
Plus tu repenses à ce que t'as dit ce type, qui t'a téléphoné pour te prévenir du rendez-vous entre Borrow et Sanders, et plus tu trouves ça louche. Mais ces flics sont deux pourris. Alors pourquoi pas.

• pour Diego Bellano
T'as très vite repéré le van garé dans la rue, à quelques pas de l'appart, mais t'as encore rien dit à Eye. Pour toi, c'est sûrement un coup foireux monté par les flics.

• pour William Danforth
Don J. t'a demandé de suivre Eye et Bellano, et ça t'a évité d'avoir à leur coller au train sans raison. Mais t'as quand même remarqué que le vieux te regardait d'un drôle d'œil. Et si c'était lui qui avait monté ce rencard, pour te mettre à l'épreuve ?

• pour Helena Dowson
Tu es persuadée que Sanders est toujours en vie. Mais ce que tu ne sais pas, c'est ce qu'il a pu apprendre à ton sujet. Si jamais ça foire, tu pourras toujours accuser Eye de t'avoir monté la tête contre lui.

• pour Irina Yankovitch
Avant de partir de chez toi, tu as quand même essayé d'utiliser tes " pouvoirs " pour en apprendre un peu plus sur ce type, Sanders, à qui tu dois servir d'intermédiaire. Et pour une fois, les tarots étaient formels : il est toujours vivant...

• pour Vito
D'après les dernières rumeurs, Eye et Bellano sont bien de sortie ce soir, mais les types de chez Don J. n'avaient pas l'air au courant d'un deal. Et si les deux truands tentaient de refourguer les diams du braquage ?

• pour David Perry
T'es arrivé le premier (normal). La porte n'était pas fermée à clef, la petite lampe était allumée et il y avait une lettre posée sur la table. Tu l'as fourrée dans ta poche en attendant les autres.

— Indice 0 : La lettre de Sanders
Cette lettre se trouvait sur la table de la grande salle, mais il vous faudra la garder sur vous dès le début de la partie pour éviter qu'elle ne tombe entre d'autres mains que les vôtres. Lisez-la aux autres personnages dès que tout le monde sera présent.

" Ne m'en veuillez pas si je ne suis pas parmi vous ce soir, j'ai un emploi du temps très chargé...
Mais ne jouez pas aux plus malins avec moi, sinon vous risquez de me rejoindre dans la tombe.
Si, à minuit, je n'ai pas de quoi m'offrir un enterrement décent, aucun de vous ne quittera cet appartement. Je laisse un numéro où vous pourrez joindre mon notaire et régler avec lui les dernières modalités.
Et si l'un d'entre vous quitte la pièce trop tôt, il finira dans un petit cercueil minable. J'ai pris mes dispositions.
Alors pas de bêtise...
Sanders
878-6623 "

Si Helena ou Borrow jettent un coup d'œil à la lettre, ils pourront découvrir ceci : la signature est authentique et il s'agit bien de l'écriture de Sanders, même si elle a l'air maladroite et tremblante. Par contre, ce n'est pas vraiment son style.

— Le salon

C'est la pièce principale de l'appartement. Elle fait office de salon et on y trouve une table, un divan et quelques fauteuils, un poste de télévision, un téléphone sans fil, ainsi que des étagères sobrement garnies. La décoration est pour ainsi dire inexistante et cette pièce, comme le reste de l'appartement, sent le neuf.

• salon 1
Un petit mot plié en deux se trouve sous le divan. Il a probablement dû glisser de la table basse. Il est signé " Scotty " et semble être adressé à Borrow.

" J'ai fait mon boulot, alors pas d'embrouille ! Si je n'ai pas de nouvelles dans les trois jours, je trouverai bien un moyen de récupérer ma part. Et de lâcher le morceau. Tu sais où me trouver.
Scotty "

• salon 2
Une observation approfondie permet de découvrir plusieurs indices étroitement liés : le papier peint est décollé, voire déchiré en de nombreux endroits, une caisse à outils d'électricien est posée dans l'entrée et plusieurs bobines de fils électriques gisent à même le sol. Après quelques minutes de recherche, il sera possible de découvrir un micro, relié à un magnétophone dissimulé dans le faux plafond (notez que ce micro est le seul qu'il sera possible de découvrir !).

• salon 3
Un carnet d'adresse se trouve sous le téléphone. Il appartient à Helena Dowson et quelques uns des numéros (des amies de Lena) sont entourés en noir. À l'intérieur, il y a une feuille de papier pliée en quatre, sur laquelle figure une série de noms et de numéros que les personnages pourront identifier sans mal. Le dernier numéro est le même que celui qui figure dans la lettre de Sanders.

Vito: 855-7843
Kenning: 864-4179
Irina Y: 882-5388
S Perry: 862-3585
Brown NY OBS: 844-5464
878-6623

• salon 4
Quelques fléchettes sont plantées dans une " cible " accrochée au mur du salon. Il s'agit en fait d'une photo encadrée de Kevin Sanders, en uniforme. Après observation, la photo s'avère percée d'une multitude de trous de fléchettes, et tâchée de ce qui pourrait ressembler à des crachats.

— La chambre

Cette pièce fait office de chambre et de bureau. On y trouve un lit, une armoire (vide) et un bureau (pratiquement vide), ainsi que la porte d'accès à une petite salle de bains.

• chambre 1
Une enveloppe est posée sur le bureau. Elle est adressée à Kean Borrow, 36 Key street, et est datée de l'avant-veille. À l'intérieur se trouve une courte lettre signée par Sanders (l'écriture est la même que celle de la première lettre).

Kean,
Plus je repense à tout ça, plus je me dis que tu avais raison. Engager Kenning et sa bande n'était pas forcément la meilleure solution. Mais sans eux, ça aurait pu très mal tourner. Alors sois tranquille et n'oublie pas de faire ce que je t'ai dit pour Lena. Je ne voudrai pas qu'elle ait des ennuis après mon départ.
Apparemment, tout se passe à merveille.
Espérons que ça dure...

Sanders

• chambre 2
Une grosse enveloppe kraft contenant plusieurs dossiers se trouve dans un des tiroirs du bureau. Chacun des dossiers contient des fiches de renseignements confidentiels (casier judiciaire, photos, état civil...) sur chacun des personnages présents, Borrow et Helena Dowson exceptés. Tous les dossiers portent l'en-tête du NYPD et proviennent de sources officielles.

• chambre 3
L'armoire ne contient qu'un vieux sac de sport taché de graisse et bourré de vêtements maculés de sang (chemise, pantalon et blouson). Ces vêtements pourront être identifiés comme étant ceux que portaient Sanders le soir de la fusillade. Le sac contient également un plan du Queens corné à la page représentant le quartier de Corona.

• salle de bains 1
Elle ne contient que peu d'effets personnels (rasoir usagé, brosse à dents...), mais le lavabo est tâché de sang et deux flacons d'alcool désinfectant gisent dans la poubelle en plastique. Des résidus de bandages et une paire de ciseaux se trouvent sur la tablette du miroir.

— Faire les poches

Ces indices ne peuvent être découverts que si un personnage réussit une tentative de Faire les Poches. Notez que Brown laisse volontairement traîner son veston, qui contient des indices très évocateurs (mais ne le précisez pas aux joueurs qui tenteront leur chance).

• Les poches de Brown 1
Dans une des poches de Brown, tu trouves une carte de presse avec le tampon du New York Observator. Elle est datée du mois dernier.

• Les poches de Brown 2
Dans la poche du veston de Brown, tu trouves une page extraite du N.Y. Observator datée du jeudi 12 (jour du braquage). Un article est entouré en rouge.

Fusillade sanglante à Corona
C'est peu avant 22 heures que la police a été prévenue, par des habitants du quartier de Corona, au nord de Queens, d'une violente fusillade. En arrivant sur les lieux, au 127, Lewis avenue, les inspecteurs de la Brigade Criminelle n'ont pu que constater les faits. Quatorze corps criblé d'impacts de balles et maculé de sang ont été retrouvés dans la pièce principale d'un appartement. La plupart des victimes semblent être connues des services de police.
Pour le moment, les enquêteurs privilégient la thèse du règlement de comptes et orientent leurs recherches vers les différents gangs connus de la ville. Mais la présence parmi les victimes de Virgil Hawkins, principal suspect

dans l'affaire du cambriolage de la bijouterie Bright & Schwimmer, pourrait également laisser penser à une négociation pour la revente des diamants volés.

• Les poches de Brown 3
Dans la poche du veston de Brown, tu trouves une coupure de presse. L'article est signé par Samuel Brown.

Bright & Schwimmer en deuil
Jusqu'à cette nuit, jamais la célèbre bijouterie de la 5ème avenue n'avait subi la moindre tentative de cambriolage. Les coffres blindés dormaient paisiblement sous la protection d'un des dispositifs de sécurité les plus réputés du pays et la régularité des patrouilles de police suffisait à elle seule à rassurer les propriétaires. Et pourtant, le bilan est aujourd'hui très lourd. Malgré le peu de temps dont ont dû disposer les cambrioleurs, la plupart des coffres ont été forcés et vidés de leur contenu. Les principaux actionnaires de la bijouterie se sont refusés à toute déclaration concernant la nature exacte du butin, mais on fait état d'une perte totale avoisinant le million de dollars !

Les inspecteurs Borrow et Sanders viennent d'être chargés d'une enquête qui risque de les tenir en haleine et d'être au moins aussi méticuleuse que celle des experts des assurances, qui s'intéressent de très près à une éventuelle défaillance du système d'alarme.

• Les poches de Borrow 1
Dans une des poches de Borrow, tu trouves une carte d'inspecteur de la Brigade Criminelle.

• Les poches de Granger 1
Dans une poche du blouson de Granger, tu trouves une carte d'inspecteur de la Brigade Criminelle.

• Les poches de Kenning 1
Dans une des poches de Kenning, tu trouves une photo de Helena Dowson en petite tenue. Elle a l'air sensiblement plus jeune qu'aujourd'hui.

• Les poches de Bellano 1
Dans la poche du blouson de Bellano, tu trouves une vieille carte de membre aux couleurs d'un club de la ville : le Harrigo's Bar.

• Les poches de Danforth 1
Dans les poches de Danforth, tu trouves une carte de crédit au nom de Stanley Jackson.

• Les poches de Dowson 1
Dans une des poches (ou dans le sac) de Dowson, tu trouves une liste des horaires des vols A/R pour Paris, ainsi qu'une facture. Réservation pour une personne, effectuée en liquide, pour un départ dans quatre jours.

• Les poches de Dowson 2
Dans le sac de Dowson, tu trouves une clef de consigne portant le numéro 164 et le logo de l'aéroport de New York.

• Les poches de Yankovitch 1
Dans les poches de Yankovitch, tu trouves deux photos d'identité, visiblement décollées. Une de Helena Dowson, très récente, et une de Kevin Sanders. Chaque photo porte le nom de son modèle, écrit au stylo noir.

• Les poches de Vito 1
Dans les poches de Vito, tu trouves une enveloppe kraft contenant une petit mot, griffonné au stylo noir. “ 36, Key street. Avant 20 heures. ”.

— Téléphoner

Chaque joueur qui téléphone doit poser une question précise (comme “ Qu'est-ce que tu sais de untel ? ”), à laquelle le contact répondra de son mieux. Chacun des contacts ne possède qu'un nombre limité de réponses.
- Au bout de trois questions sans réponse, le contact rompra la conversation.
- Chaque question supplémentaire coûte 1 PA au joueur.
- Même s'il n'obtient aucune réponse, le joueur perd le minimum de 2 PA, qui correspondent à son appel.

• Jester Meyers (contact de David Brown)

Meyers bosse comme journaliste au N.Y. Observator depuis une dizaine d'années. Il est le contact permanent de David Brown qui, pour des raisons de “ commodité personnelle ”, travaille généralement à domicile. Si un autre personnage lui pose des questions sur Brown, il affirmera le connaître personnellement et dissipera les éventuels soupçons avec brio. Il est persuadé que Brown, qu'il a déjà rencontré, est vraiment journaliste.

Brown s'est déjà renseigné sur tous ses invités et ne se risquera à appeler Meyers que pour prouver sa bonne foi. Meyers pourra tout de même lui refiler quelques petits tuyaux sur le passé des flics et des truands, mais rien que Brown n'ait déjà appris (à vous d'improviser).

• Bobby (contact de Kean Borrow)

Un des collègues de bureau de Kean, qui sert de standardiste et de relais aux inspecteurs en mission. Il peut avoir accès aux fichiers personnels de tous les individus présents dans l'appartement.

– À propos de Brown
Si Bobby se renseigne sur Brown, il découvrira qu'il est travaille bien au N.Y. Observator et que son dossier personnel est parfaitement en règle (même s'il s'agit d'un faux). Né à New York, études de journalisme et pas de casier judiciaire. Il également travaille en free-lance pour plusieurs autres magazines.

– À propos de William Danforth
Il s'agit en fait d'un pseudo, derrière lequel se cache un inspecteur de la Criminelle infiltré chez les truands. Jackson, le vrai nom de Danforth, fait la taupe chez Don J. et Harper depuis quelques mois. Cette affaire est bien ficelée et Bobby conseillera à Borrow de se montrer extrêmement prudent.

– À propos de Sanders
Toujours aucune nouvelle du collègue, l'enquête suit son cours pour tenter de le retrouver, mais aucun avis de décès n'est mentionné dans les dossiers. Il n'est pas légalement mort, mais n'a toujours pas refait surface.

– À propos du 878-6623
Une rapide recherche permettra à Bobby de découvrir que ce numéro correspond à un téléphone portable de l'État de New York. L'abonnement a été pris dans la journée, au nom de... Kean Borrow. Bobby croira a une blague de son collègue, mais Borrow risque d'être vraiment surpris.

– À propos du 36, Key street
La location de cet appartement est enregistrée au nom de Kean Borrow. Le flic sera au moins aussi surpris que son contact, d'autant que les fichiers mentionnent un récent changement de locataire. Deux semaines plus tôt, l'appartement était au nom de Kevin Sanders. Et tout a l'air parfaitement en règle.

• Pete (contact de Kean Borrow)
Un des petits truands que Borrow emploie comme indics au lieu de les coffrer. Pete a de très grandes oreilles et négocie ses tuyaux avec beaucoup d'adresse.

– À propos de Kenning
Comme beaucoup, Pete s'est renseigné sur la bande responsable de la fusillade de Corona. Il est pratiquement sûr que Kenning en était, puisqu'il a entendu des rumeurs qui couraient sur “ un coup de pute ”. Kenning avait l'air vraiment en colère et, selon lui, il s'est vraiment fait doubler.

– À propos des revendeurs
D'après les échos que Pete en a eus, les types qui étaient venus à Corona pour refourguer leurs pierres étaient de mèche avec ceux qui ont fait forcé les coffres de Bright & Schwimmer. On dit que la bande qui étaient venue avec l'argent bossaient pour Porter, le caïd invisible de New York, et que c'est à lui que devait revenir les pierres. Si c'est le cas, c'est vraiment une affaire qui pue.

– À propos de Sanders
Pete a appris récemment qu'on parlait de l'enlèvement d'un flic le soir du braquage de Corona. En fouillant un peu, il a découvert le nom de Sanders, mais il n'est vraiment sûr de rien. Visiblement, Pete a l'air de craindre les représailles et parle de Porter avec un tremblement dans la voix. Il ne sait rien de plus.

• Suzan (contact de Stuart Granger)
C'est l'alter ego féminin de Bobby. Elle travaille à la Crim' et sert de mémoire à Granger, qui lui demande régulièrement des précisions quand il enquête. Tout comme Bobby, elle peut avoir accès aux fichiers de tous le personnages présents.

– À propos de Borrow
Suzan vient d'apprendre que Borrow et Sanders figuraient en tête de la liste des suspects pour la fusillade de Corona. La Police des Polices les avaient à l'œil depuis quelque temps et, avec la disparition de Sanders, les soupçons se

précisent. Elle demandera à Granger de faire attention et de ne pas lâcher Borrow d'une semelle.

- À propos de Sanders

Le collègue de Borrow n'a toujours pas été retrouvé, mais une enquête est ouverte et pas mal de flics sont sur le coup. Parmi les pistes : sa copine, Helena Dowson, qui aurait été aperçue le lendemain de la fusillade dans les rues de Manhattan.

- À propos de Danforth

Il s'agit en fait d'un pseudo, derrière lequel se cache un inspecteur de la Criminelle infiltré chez les truands. Jackson, le vrai nom de Danforth, fait la taupe chez Don J. et Harper depuis quelques mois. Suzan ne lâchera le morceau que si Granger lui fait part de doutes précis et lui conseillera de mettre Jackson-Danforth au parfum pour Borrow et l'enquête interne.

- À propos du 878-6623

Ce numéro correspond à un téléphone portable de l'état de New York. L'abonnement a été pris dans la journée, au nom de... Kean Borrow.

- À propos du 36 Key street

L'appartement est loué au nom de Kean Borrow et les fichiers mentionnent un récent changement de locataire. Deux semaines plus tôt, l'appartement était au nom de Kevin Sanders. Et tout a l'air parfaitement en règle.

• Harper (contact de Matthew Kenning)

Bras droit de Don J., le big boss de la bande dans laquelle travaillent Kenning, Bellano et Danforth, Harper connaît beaucoup de choses sur la faune et la flore de New York.

- À propos de Danforth

Selon Harper, Danforth n'est pas vraiment aussi " clean " que le pense Don J. C'est ce dernier qui a envoyé le jeunot pour assurer les arrières de Kenning et Bellano, mais Harper pense que Danforth cache bien son jeu. Espion d'une bande rivale ? Flic infiltré ? En tout cas, il conseillera à Kenning de faire gaffe.

- À propos de la fusillade

Dans le milieu, ça cause beaucoup de la fusillade et de la transaction à laquelle Kenning et Bellano ont participé. Déjà, s'allier avec des flics, même pourris, c'était une connerie. Mais en plus, il paraît que les types qui avaient apporté l'argent travaillaient pour Porter, un sacré gros caïd. Si jamais les choses tournent mal, Harper et Don J. se tiendront à l'écart...

- À propos de Borrow

Pour plus de sécurité, Don J. a fait suivre le flic par deux experts de la rue. À première vue, il semble que le flic soit réglo et qu'il se soit vraiment fait doubler. Son pote Sanders n'a pas refait surface et Borrow n'a rien fait de douteux. Sauf que c'est un flic...

-À propos du deal et de Vito

Harper n'est pas du tout au courant d'un deal arrangé avec Vito ! Il connaît bien le petit dealer, qu'il trouve réglo, mais il n'a jamais été question de faire affaire avec lui ces derniers temps. Si ça avait été le cas, il en aurait parlé à Kenning.

• Pedro (contact de Diego Bellano)

C'est l'un des anciens de la bande de Don J. et il doit quelques petits services à Diego, qui lui a souvent sauvé la mise lors de coups foireux. Il est lui aussi très bien renseigné.

- À propos de Danforth

Selon Pedro, Danforth est clean. Mais Harper et quelques types de la bande lui tournent pas mal autour depuis quelque temps et on raconte qu'il pourrait faire partie d'une bande rivale. Peut-être même que c'est un flic. Mais dans ce cas, il est très fort.

- À propos de Vito

Autour de Pedro, tout le monde a l'air surpris par cette histoire de deal dont Vito a parlé. Harper n'a jamais parlé de cette affaire et personne n'est au courant d'une transaction dans laquelle Vito ferait office d'intermédiaire. Du moins, pas avec les gars de Don J.

- À propos de Helena

Tout comme Bellano, Pedro n'a jamais eu l'ex de Kenning a la bonne. Il l'a toujours trouvée louche et ne serait pas étonné si elle devait doubler Eye une fois de plus. Comme il dit : " Avec les femmes, ça se passe bien qu'au pieu ! ".

• Mickey (contact de William Danforth)

Sans doute le seul véritable " ami " de Danforth dans la bande. Mickey est un petit jeune très speed et il fait confiance à Danforth.

- À propos de la transaction

Mickey sait que la fusillade de Corona n'avait rien d'un petit coup. Les deux bandes qui se trouvaient dans l'appart étaient là pour échanger des pierres contre un super pactole. Les types qui vendaient étaient de mèche avec les braqueurs de la bijouterie Bright & Schwimmer et les acheteurs bossaient, à ce qu'on dit, pour Porter en personne. Une affaire qui sent mauvais...

- À propos de Kenning et Bellano

De source sûre, Mickey sait que les deux hommes ont participé à la fusillade. Harper lui a même dit qu'ils avaient passé un marché avec les deux flics, Sanders et Borrow, et que quelque chose a foiré juste après le coup. Personne ne semble avoir eu a part. Selon Mickey, Kenning n'aurait jamais du faire confiance à cette nana, Lena.

- À propos de Don J.

Quel que soit l'objet de l'appel de Danforth, Mickey en profitera pour lui glisser un mot des rumeurs qui courent sur lui dans la bande. Visiblement, Don J. l'a à la bonne, mais Harper le prend pour un fouineur. Alors, qu'il fasse gaffe.

• Stan (contact de Vito)

Vito connaît la majorité des petites frappes du quartier, et Stan en est une en puissance. Il trempe dans pas mal d'affaires juteuses et à une excellente mémoire.

- À propos de la bande à Don J.

Si Vito se renseigne au cours de la soirée, Stan lui dira que les types de Don J. et Harper ont été très surpris d'apprendre qu'ils avaient un deal sur le gaz avec lui... Kenning et Bellano avaient rendez-vous à Key street pour gauler les deux flics, pas pour " proposer " un plan à Vito, et encore moins à un mystérieux employeur.

- À propos de la fusillade

Tout le monde dans la rue a sa petite idée sur la fusillade de Corona, mais Stan, tout comme les proches de la bande à Don J., sont persuadés que Kenning et Bellano n'auraient jamais dû faire équipe avec des flics. Résultat des courses : un million de dollars en liquide dans la nature, la même somme en putains de pierres et un flic qui disparaît mystérieusement le soir du coup.

- À propos de Sanders

Sanders, c'est le collègue de Borrow, le flic qui a disparu après le braquage. On raconte qu'il se serait envolé avec le pactole, mais dans ce cas, pourquoi son pote s'est pas tiré lui aussi ? Apparemment, tout le monde s'est fait doublé et les petits malins courent toujours.

• Au 878-6623...

Il est plus que probable que l'un des personnages décidera de tenter sa chance en appelant le numéro qui figure sur la lettre signée par Sanders. L'homme qui répondra se fera passer pour " le notaire ". Il se trouve dans le van, aux côtés des hommes de main de Porter, et se montrera extrêmement rusé lors de la conversation. Il a pour ordre de recueillir les confessions des invités de Porter et de découvrir où se trouvent l'argent et les diamants. Il ne répondra à aucune question gênante et déjouera toutes les tentatives de piège.

Si le notaire apprend quelque chose d'intéressant (et de plausible), il mettra un terme à la conversation et enverra une équipe pour vérifier les révélations. Si un personnage tente de le doubler ou de le piéger, il évitera tous les ennuis et se montrera très menaçant.

Si l'équipe trouve effectivement le pactole, le notaire téléphonera à l'appartement et annoncera que la soirée est finie, puisqu'une patrouille de police devrait arriver sur les lieux d'ici quelques minutes.

Notez que les hommes du van brouillent toutes leurs communications et ne pourront pas être repérés par la police.

Voici quelques phrases typiques, pour vous aider à bien jouer ce personnage majeur :

" L'important n'est pas de savoir qui je suis, mais ce que vous allez m'apprendre. "

" L'héritage est beaucoup trop important pour que l'on perde du temps à bavarder. "

Textes : Julien Blondel
Illustrations : Éric Floquet



* Nota : ce titre est emprunté à un roman de Jean-Marc Ligny (Denoël - Présence du Fantastique) et signifie « nulle part ». Nous ne saurions trop vous conseiller la lecture de cet excellent livre.

YOro Si*

Ce scénario est prévu pour un groupe de joueurs et un maître débutant à AEON et peut constituer le premier chapitre d'une campagne autour du mystère de la disparition de l'ordre Upeo Wa Macho.Pour les besoins du scénario, il serait bon que les personnages fassent tous parties de la même organisation, de préférence la Trinité Aeon ou éventuellement les Légions. Ils peuvent aussi être employés par l'UAN, les principaux gouvernements terriens utilisant régulièrement des équipes de psions pour certaines opérations spéciales.
Pour les PNJ, utilisez les caractéristiques standards fournies dans les règles d'Aeon.

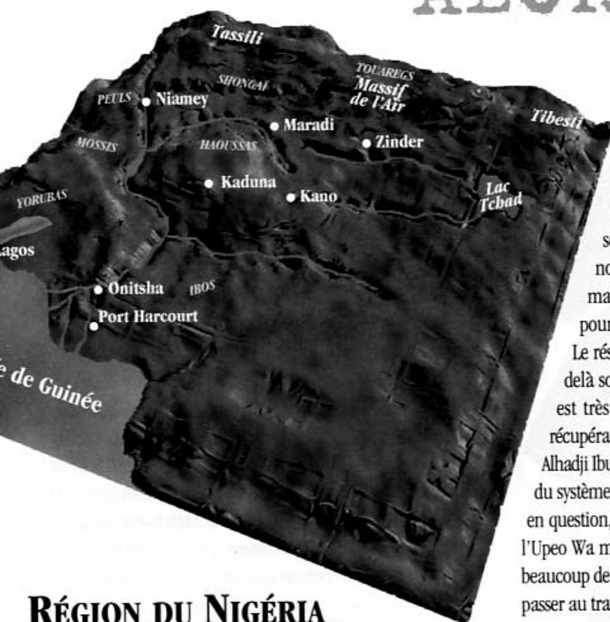
La disparition de l'Upeo Wa Macho

L'ordre de l'Upeo Wa Macho fut fondé et dirigé pendant toute sa courte existence par Bolade Atwan. Sa seule et unique base d'opération a toujours été la base construite par Atwan après sa révélation non loin de Port Harcourt, dans le delta du Niger. L'ordre a disparu totalement à l'instant même où l'Esperanza décrochait de son orbite et venait percuter le sol de l'Europe occidentale, causant une onde de choc immense à travers toute la planète.

De longue date, Bolade Atwan et ses compagnons s'était préparés à cette disparition soudaine et le crash de l'Esparanza leur a seulement donné une occasion unique, quoique particulièrement douloureuse, pour accomplir ce qu'ils avaient à accomplir sans donner l'éveil aux autres psions. Le choc de la mort de millions de personnes en Europe a ainsi servi à masquer celui de la disparition de l'ensemble de l'ordre.
Atwan avait en fait découvert une chose que nombre de noeticiens soupçonnent sans en avoir la preuve : l'existence de multiples univers coexistants avec le nôtre. Les pouvoirs spéciaux qu'il a développé lui ont offert cette preuve et aussi la conscience du danger que représentent ces univers pour l'existence de l'humanité toute entière voire pour celle de notre univers. La base de Port Harcourt fut ainsi pendant des années un terrain d'expériences et d'entraînements pour les membres de l'ordre, où ils se sont préparés à ce long voyage sans retour, payant un lourd tribut dans la lutte pour le contrôle de cette autre réalité.
Avant de partir définitivement pour combattre de l'intérieur ce qui menace notre réalité dans cet univers parallèle, Atwan a pris quelques précautions afin que rien ne puisse jamais filtrer de tout cela à l'extérieur. Il a confié son secret aux autres proxies, qui se sont bien gardés de le rendre public, puis il a fait construire une « serrure » destinée à bloquer l'accès utilisé par l'ordre à l'au-delà, dans un sens comme dans l'autre. Cette serrure est constituée de trois « clés », des cubes d'apparence métalliques (voir « La clé »), enchassés dans un mécanisme sophistiqué remplacant les générateurs magnétiques du pas de tir de la base. Enfin, il a désigné un des membres de son ordre pour rester sur Terre afin de protéger et surveiller la base contre toute incursion malveillante, le tout bien évidemment dans la discrétion la plus totale. Quand le crash de l'Esperanza a eu lieu, tout était prêt depuis longtemps. Comme un seul homme, tous les membres de l'ordre sauf un se sont rassemblés dans un vaisseau en attente sur le pas de tir et ont disparu dans l'au-delà, Alhadji Ibu Fela restant pour « fermer la porte » derrière eux puis disparaître à son tour dans la nature.

Les clefs

Les clefs mises en place par Bolade Atwan avant son départ se présentent sous la forme de cubes d'apparence métalliques de dix centimètres de côté environ. Ils sont totalement imperméables à toute exploration ou manipulation psi et bloquent ceux-ci dans un rayon de dix mètres. Leur contact est tiède, comme une peau humaine, et légèrement souple.



Région du Nigéria

Résumé de l'histoire

L'intrigue a laquelle vont se trouver mêlés les personnages se passe six ans après la disparition de l'ordre, en 2120. Après le drame, la base a été évacuée et laissée en l'état, une force de police spéciale étant créée pour en assurer la surveillance, conjointement avec des équipes de Légionnaires. L'actuel chef de la sécurité de la base est John Bilunga, un haoussa ambitieux, efficace mais corrompu, qui profite de sa situation pour s'enrichir allègrement. En effet, l'ordre a laissé derrière lui tout le matériel sophistiqué nécessaire au fonctionnement et à la gestion d'un endroit aussi gigantesque et on trouve donc encore dans les bureaux, les ateliers, les entrepôts et les laboratoires de l'Upeo Wa Macho des tonnes de matériel divers et de grande valeur. En théorie, l'ensemble de la base est sous quarantaine et les forces de sécurité existent justement pour empêcher toute déprédation et tout vol sur le base.

Bilunga, régnant sans partage sur cette mine d'or, a donc mis en place un fructueux trafic, vendant le matériel et les informations contenues dans la base à divers réseaux. Il utilise pour cela ses « ferrailleurs », comme il les appelle, des techniciens souvent très qualifiées chargés de démonter et récupérer discrètement des pièces en fonction de la demande. Pour éviter trop de publicité, Bilunga utilise essentiellement des réseaux situés dans le nord du pays, en territoire haoussa, son frère Edward servant d'intermédiaire discret. Le réseau compte de nombreux clients parmi les innombrables mouvements rebelles d'Afrique du Nord, des clients qui payent cash, en platine ou pierres précieuses, et qui ne posent pas de questions sur la provenance du matériel.

Muhammad Kwezi est lui aussi haoussa et c'est un des « ferrailleurs » de Bilunga, l'un des meilleurs, un ancien employé d'Orgotek. En fouinant dans les archives des labos de la base, il a découvert des allusions au mécanisme de fermeture de la porte trans-dimensionnelle, sans en comprendre les implications. En analysant précautionneusement les générateurs magnétiques, il a ainsi découvert l'existence d'une des « clés » utilisées par l'ordre pour assurer l'imperméabilité de la porte. En enlevant cette clé, il a destabilisé tout le mécanisme, ce dont les gardiens placés de l'autre côté de la porte se sont rendus comptes rapidement. Mais il aussi eu un aperçu de cette réalité à l'instant où il est entré en contact avec la clé et cette vision a suffi pour le rendre fou. Il a immédiatement pris la fuite, sans oublier d'emporter la clé, avec pour seul idée en tête cette vision cauchemardesque d'un ailleurs peuplé de créatures démentes. Si nous étions dans un scénario Cthulhu, on pourrait parler d'angles non-euclidiens et de couleurs sortant du spectre, mais nous jetterons un voile pudique sur ces choses pour l'instant.

Le résultat de tout cela est que les gardiens de l'au-delà sont venus voir ce qui s'était passé, que Bilunga est très ennuyé par la disparition de son meilleur récupérateur, craignant surtout les risques de fuites, que Alhadji Ibu Fela a lui aussi été alerté des malfonctionnements du système de fermeture et qu'il cherche à récupérer la clé en question, tandis que dans l'outremonde les membres de l'Upeo Wa macho affectés à la garde de la porte vont avoir beaucoup de difficulté à contenir les créatures qui tentent de passer au travers de la mince brèche ouverte vers la Terre...

Déroulement du scénario

La structure de ce scénario est, compte tenu des contraintes de place, assez floue et laisse une très grande place à l'initiative des joueurs. C'est en fait plus la description d'une situation qu'une véritable histoire avec un début et une fin figés.

Les objectifs des principaux PNJ et les interactions possibles avec les personnages sont les suivants :

- Bilunga veut récupérer ou faire disparaitre Muhammad Kwezi, discrètement, afin qu'on ne puisse mettre en cause son trafic. Si les joueurs deviennent trop pressants, il pourra tenter de les faire arrêter par la police locale sous un prétexte quelconque, le temps de disparaitre dans la nature, voire les éliminer physiquement et faire passer cela pour un accident. Il sait pertinemment que sur la base, toute utilisation des pouvoirs psis est impossible.

- Alhadji veut récupérer la clef et remettre en état la fermeture de la porte trans-dimensionnelle. Il pourra se servir des personnages comme agents manipulés, sans bien sûr révélé sa véritable nature ni son rôle dans l'histoire. Au besoin, il fera appel à ses compagnons de l'Upeo Wa Macho mais préferera utiliser ses propres ressources, à savoir une petite armée fanatisée prête à mourrir pour lui. Alhadji peut très facilement passer pour un Aberrant aux yeux des personnages, ce qui pourrait être très drôle.

- Sans oublier les seconds couteaux comme Léonard Kwezi, Anna Louise Maleke ou encore l'ISRA qui peuvent intervenir pour aider ou gêner les personnages.

L'Upeo Wa Macho

La clé manquante suffit à laisser un passage entrouvert aux forces qui se trouvent de l'autre côté. Les formes apparaissant sur le film de surveillance remis par Léonard Kwezi sont en fait les gardiens de l'ordre tels qu'ils sont maintenant, leur vie dans l'outremonde les ayant transformé au-delà de toute forme humaine reconnaissable.

Bolade Atwan souhaite que ses compagnons interviennent le moins possible dans notre réalité, tout passage constituant une brèche dans la sécurité et laissant ouverte la possibilité de libérer une créature dangereuse sur la Terre. C'est pourquoi il n'enverra une équipe qu'en dernier recours.

Les membres de l'Upeo Wa Macho disposent tous des mêmes pouvoirs que Alhadji lorsqu'ils sont dans notre réalité.

Les créatures d'outremonde

Il existe toujours la possibilité, tant que la clef n'est pas remise en place, qu'une créature de l'outremonde parvienne à traverser la porte et pénètre dans la réalité des personnages. Leur seule incursion dans notre monde s'est pour l'instant limitée à provoquer une gigantesque coupure de courant la nuit du vol, les psions de l'ordre surveillant avec vigilance le point d'entrée dans l'outre-monde. Une créature immatérielle et relativement bénigne est parvenue à passer à travers les mailles du filet et a provoquée cet incident avant d'être capturée par les gardiens qui l'ont ramené du bon côté de la porte. Ce sera à vous, meneur de jeu, de juger de l'opportunité de rajouter un élément dans les pattes des personnages, par exemple pour conclure en apothéose le scénario par une lutte à mort contre un être étrange venu d'ailleurs, ou pourquoi pas comme un lien vers d'autres scénarios.

Nous ne donnons pas les caractéristiques de ces créatures, leur apparition étant optionnelle dans le cadre de ce scénario.

Partez du principe que ces créatures sont totalement inhumaines et disposent de pouvoirs semblables à ceux des Aberrants, auxquels ils sont d'ailleurs liés.

Prologue - NYC - Jeudi 20 novembre 2120 - 10h00 TU

L'équipe que constitue les personnages est convoquée au siège de l'organisation qui les emploie pour un entretien confidentiel. Quelle que soit cette dernière, deux personnes de la Trinité Aeon participent à l'entretien. Ces personnes se présentent comme étant Guillaume Kurtz, directeur adjoint de la division Triton et Alhaji Ano Inoko, membre de la division Proteus.

La réunion commence par un exposé de la part d'Alhaji Ano Inoko sur l'histoire de l'Upeo Wa Macho et un bref résumé de la situation actuelle de la base. Son exposé achevé, Guillaume Kurtz leur passe alors un petit film d'une trentaine de secondes pris par les caméras de surveillance du site de l'astroport. Surimprimé aux images mornes et banales de couloirs et de salles désertes, des fantômes aux formes vaguement humaines apparaissent par endroit, semblant surgir du néant et se mouvoir à très grande vitesse. Alors que l'une des formes se rapproche, le film s'arrête et Guillaume Kurtz leur signale qu'au même moment, l'ensemble de l'alimentation électrique de la base et de Port Harcourt a sauté pour des raisons inconnues.

Les forces de sécurité locales et les membres des Légions surveillant le site n'ont signalé aucune activité subquantique particulière, le site restant comme à l'accoutumé totalement inerte et interdisant toute utilisation de pouvoirs psis dans un périmètre de trois kilomètres autour du pas de tir. Guillaume Kurtz insiste ensuite sur l'importance des images et sur le fait



que ces renseignements sont confidentiels, ayant été fournis à l'organisation par un agent local du nom de Léonard Kwezi. Il semble qu'aucune autre organisation locale ou internationale n'ait eu vent de ce curieux événement, et à l'approche des célébrations de l'anniversaire de Bolade Atwan (le 28 novembre), un événement majeur pour toute l'Afrique, toute menace ou tout incident autour de la base de l'ordre disparu doit être évité.

Le groupe de personnage est donc chargé d'enquêter sur cette affaire, bien entendu avec toute la discrétion requise. Outre Léonard Kwezi, ils pourront disposer éventuellement du soutien du bureau de Port Harcourt, dirigé par Anna-Louise Maleke, cette dernière étant prévenue de leur arrivée prochaine. Kurtz et Inoko répondront à toutes leurs questions. Une copie cryptée du film leur sera remis ainsi que leurs horaires de départ pour Port Harcourt par avion.

Kano

La ville de Kano est située à 1500 kilomètres au nord de Port Harcourt. C'est une grande ville africaine moderne, avec ses bâtiments en bioware, mélange de la modernité la plus audacieuse et des formes traditionnelles de l'Afrique. La région est un important centre agricole grâce à la présence de plusieurs fermes de l'Orgotek et à la participation du gouvernement Haoussa au programme de remise en exploitation des terres entrepris par l'UAN au tournant du siècle. Le sahel a significativement reculé depuis plusieurs années et la région, autrefois en voie de désertification, reverdie progressivement, autorisant l'agriculture extensive et l'élevage.

Les principaux acteurs de l'histoire

- John Bilunga - 38 ans

Bilunga est d'origine Haoussa mais vit depuis longtemps à Port Harcourt. Il s'est engagé jeune dans la police après de brillantes études de droits et il a rapidement gravi les échelons de la hiérarchie pour finir par être nommé capitaine et chef de la sécurité de la base de l'Upeo Wa Macho.

Bilunga est très ambitieux et complètement dénué de scrupules. Il doit son ascension autant à ses talents propres qu'à ses intrigues et ses relations qu'il sait flatter et cultiver. Depuis son accession à son poste, il s'est considérablement enrichi grâce au trafic auquel il se livre avec le matériel de la base, mais il sait rester discret et conserve toutes les apparences d'un modeste officier de la sécurité même si il distribue allègrement les pots-de-vins pour acheter le silence de son entourage et la coopération de ses supérieurs et subordonnés.

Suite à la disparition de Muhammad, Bilunga a mis temporairement en sommeil ses activités illicites en attendant de le retrouver, d'autant plus qu'il a sur les bras l'organisation de la sécurité des festivités du cinquantenaire dont une des cérémonies aura lieu sur la base même. Bilunga aimerait éviter qu'à cette occasion ses trafics soient découverts et va donc prendre un profil très bas pendant toute cette période. Dès qu'il sera informé du signalement de Muhammad, il va toutefois envoyer quelques hommes de mains recrutés discrètement dans la pègre local pour le récupérer.

Il attache une grande importance à son apparence physique, s'habille toujours impecablement et entretient sa forme physique régulièrement.

Bilunga a trente policiers sous ses ordres qui sont tous d'une manière ou d'une autre impliqués dans la combine.

- Léonard Kwezi - 29 ans

Léonard Kwezi est le cousin de Muhammad Kwezi. Il travaille sous les ordres de Bilunga à la sécurité de la base et est parfaitement au courant des magouilles de ce dernier. C'est même lui qui a recommandé son cousin pour ses talents de bricoleur et de technicien au capitaine. Mais Kwezi qui est un jeune homme malin et intelligent a pris soin de manger à plusieurs rateliers et occupe aussi les fonctions d'informateur pour le compte de la Trinité Aeon, renseignant cette dernière sur tous les événements entourant la base.

La disparition de Muhammad Kwezi inquiète Léonard et il soupçonne une embrouille avec le capitaine. Il ne veut toutefois pas encore le trahir car il tient à son enveloppe mensuelle, ayant femme(s) et enfants à charge. Il a donc décidé d'alerter la Trinité sur les curieux événements ayant été filmé par les caméras de surveillance dans l'espoir qu'une équipe soit envoyée sur la base et suive la piste de son cousin sans remettre en cause le trafic de Bilunga et son poste à lui.

Léonard est plutôt nerveux ces derniers temps. Son rôle d'agent double ne lui convient pas et il est très mauvais acteur. Bien fait de sa personne, il est intelligent et séduisant et pourrait faire un bon élément de la trinité s'il n'était attaché à son confort matériel.

- Muhammad Kwezi - 25 ans

Muhammad, avant de sombrer dans la folie, était un technicien brillant, formé par Orgotek aux dernières technologies de pointe en matière de hardware et de bioware. C'est aussi un bricoleur de génie capable de transformer un minicom en ordinateur portable (enfin, pas tout à fait quand même, mais il est vraiment très doué). Depuis ses mésaventures, il s'est transformé en une espèce de zombie émacié, les yeux hallucinés, répétant sans cesse les mots « Yoro si ! Yoro si ! ». Il est impossible d'en tirer quoique soit d'autre et les médecins se perdent en conjecture sur son état.

Yoro si signifie « nulle part » et ce sont les rares mots intelligibles que répète inlassablement Muhammad Kwezi depuis qu'il est devenu fou. Fuyant Port Harcourt, il est remonté vers le nord en bus et a été arrêté à Kano alors qu'il errait dans les rues, hurlant des mots incohérents et aggressant les passants. Depuis, il est soigné dans l'hôpital de la ville, son signalement a été transmis aux différentes polices du pays pour retrouver éventuellement sa famille et il est bourré de calmants pour calmer ses délires. Un médecin Esculapien se trouvant sur la base de l'ISRA du lac Tchad a été appelé en renfort mais n'a rien pu faire pour le malheureux. Son cas a paru suffisamment étrange pour qu'il transmette cette information au centre de Montressor, mais n'a pour l'instant entraînée aucune réaction de la part de l'ordre. Il a toutefois pris sur lui de récupérer la clé pour qu'elle soit examinée par des membres de l'ISRA, puis s'en est retourné.

- Alhadji Ibu Fela - 64 ans

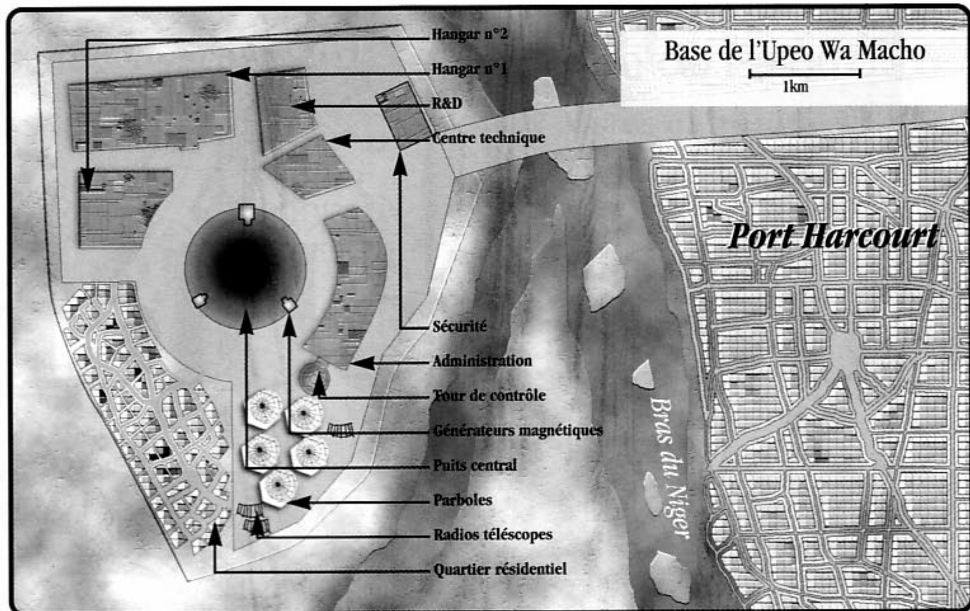
Fela est le dernier représentant sur Terre de l'ordre Upeo Wa Macho et il a pour fonction de garder fermée la porte menant vers l'au-delà par laquelle ont disparu les autres membres de

l'ordre. C'est un homme qui semble avoir une centaine d'années bien qu'il n'en compte que 64. Il vit chichement dans les faubourgs de Port Harcourt, non loin de la base, respecté dans le quartier et voix écoutée du conseil de celui-ci.
Sous ses dehors de vieux sage énigmatique et un peu sénile, Alhadji est un individu redoutablement intelligent qui fut longtemps l'éminence grise et le meilleur ami de Bolade Atwan. Pour assurer la protection de la base dans la discrétion, il a mis en place une société secrète dont il est le chef mystérieux et tout-puissant et qui a des ramifications à travers tout le delta du Niger et sur la côte depuis Abidjan jusqu'à Pointe Noire. Outre le fait que cette organisation lui procure des revenus substantiels et un pouvoir occulte bien supérieur à celui de n'importe quel gouvernement local, elle lui permet de disposer d'une véritable armée complètement fanatisée et dévouée à sa cause.
Dans le milieu des initiés, Alhadji Ibu Fela est appelé Juju, un mot qui veut dire esprit, magie noire. Bien entendu, peut de personne savent que le vieil Alhadji est en réalité le terrible Juju, chef d'une bonne partie de la pègre et des confréries secrètes de la côte du golfe de Guinée. Alhadji est au courant des petits trafics auxquels se livre Bilunga mais ne souhaite pas s'attirer les foudres de la police locale pour quelques pièces détachées qui ne sont pas d'une importance vitale. Par contre, la disparition de l'une des clés maintenant fermée la porte est une raison suffisante pour qu'il intervienne. Il a été en contact avec quelques uns de ses anciens compagnons (les formes sur la cassette vidéo) qui lui ont signalé la chose, charge pour lui d'intervenir afin de récupérer la clé et refermer l'accès.
Inutile de préciser qu'Alhadji dispose de pouvoirs très importants dans une discipline qu'il est désormais le seul à pratiquer sur Terre, à l'exception peut-être de quelques Aberrants. Les pouvoirs de l'Upeo Wa Macho n'étant pas décrits dans les règles, nous considérerons qu'Alhadji dispose des capacités suivantes :
- la faculté de se téléporter en n'importe quel endroit de l'univers qu'il connaisse ou puisse visualiser.
- la faculté de téléporter quelqu'un n'importe où sur Terre, ou d'emporter avec lui un nombre quelconque de personnes et une quantité de matière quelconque dans un rayon de 500 mètres autour de lui.
- la faculté de se trouver en plusieurs endroits en même temps (jusqu'à 5) n'importe où sur Terre.

Les lieux intéressants

port Harcourt

Port Harcourt est une grande ville africaine située dans le delta du Niger, la capitale des Ibos. La ville a profité de l'installation de la base de l'Upeo Wa Macho avec un boom économique et une croissance inégalée dans le monde. Elle compte désormais plus de trois millions d'habitants, encore loin de la conurbation Lagos-Ibadan et ses vingt millions d'âmes, mais avec un niveau de vie nettement supérieur. Plus dure fût la chûte une fois la base abandonnée, et Port Harcourt s'enfonce lentement dans la récession et le déclin, malgré les efforts des autorités pour attirer de nouveaux investisseurs.
Port Harcourt s'étend sur plusieurs bras du Niger, des nouveaux quartiers ayant été conquis sur la mangrove et les lagunes au cours des années précédentes. La plupart des quartiers récents ont été construits en utilisant des matériaux bioware ce qui leur donne une apparence fleurie et exubérante. Comparativement, le centre historique remontant aux XXème et XXIèmes siècles est en pleine décomposition et offre une image défraichie et pitoyable.



Port Harcourt a toujours été une ville dangereuse. L'entrelacs des bras du Niger et la concentration de population offre un terrain propice à tous les trafics et toutes les combines, qui en font une des villes les moins sûres d'Afrique. La crise économique qui touche la ville n'a fait qu'amplifier ce mouvement.

La base de l'Upeo Wa Macho

Le plan sommaire de la base ci-joint indique la disposition des principaux bâtiments. L'ensemble de la base est ceinturéepar une épaisse barrière de ronces modifiées génétiquement dans lesquelles sont entrelacées des capteurs multiples, dont beaucoup sont d'ailleurs en pannes. Au delà du mur s'étendent des champs, des vergers et la mangrove encore sauvage sur les bords du fleuve. Tous les bâtiments sont construits en matériaux imputrescibles et légers, fibre de carbone, alliages aluminium-nickel, ou encore fibres naturels.

- pont

Le pont vers Port Harcourt est barré à son entrée et sa sortie par des murs en béton armé et des barrières amovibles commandées depuis le centre de sécurité. La porte d'accès à la base est fermée en permanence, sauf le jour anniversaire de Bolade Atwan.

- centre de sécurité

Ce bâtiment est celui où se trouvent l'ensemble des moniteurs de sécurité de la base : caméras de surveillance, senseurs, capteurs soniques, détecteurs de mouvement, etc. Tout le personnel de la brigade de surveillance sous les ordres de John Bilunga y est logé, ainsi que les véihcules légers destinés aux patrouilles. Le matériel que Bilunga trafic est entreposé dans ce bâtiment avant d'être chargé discrètement sur des barges remontant le fleuve.

- R&D, centre technique, administration, tour de contrôle

Tous ces bâtiments, immenses et déserts, offrent le même spectacle : des pièces à moitié vide, remplies parfois d'appareillages sophistiqués, d'ordinateurs bourdonnants. La plupart des systèmes sont encore en fonctionnement, dans l'attente d'un hypothétique retour de l'ordre, mais le passage des ans et le pillage opéra par Bilunga a prélevé son tribut. La plupart des lumières ne fonctionnent plus, la moitié des postes informatiques ont disparu, ainsi que la plupart des instruments de labo, des générateurs, des systèmes de contrôle de température, etc. Seules restent certains appareillages très complexes, difficiles à revendre et des installations de tests spécifiquement utilisés par l'Upeo Wa Macho.
Si théoriquement le centre est encore en état de fonctionner, en pratique, il ne pourrait pas accueillir de vaisseau sans risquer de crash.

- paraboles, radio-téléscopes

Ces immenses oreilles à l'écoute de l'univers sont elles aussi encore en focntionnement, les données recueillies étant transmises aux ordinateurs de la tour de contrôle et du centre de recherche. Compte tenu de leur taille, il est difficile à Bilunga de les faire disparaître discrètement, même si ce matériel pourrait trouver preneur.

- quartier résidentiel

Le quartier résidentiel est séparé du reste de la base par de grandes enceintes destinées à le protéger du bruit et des rejets des vaisseaux du pas de tir. Il est bien évidemment à l'abandon et la nature exubérante reprend lentement ses droits dans les allées et les jardins déserts. Les maisons ont pour la plupart été allègrement pillées par Bilunga de tout le matériel intéressant.

- entrepôts

C'est là qu'étaient construits et réparés les composants des vaisseaux spatiaux construits par l'Upeo Wa Macho. On y trouve encore toute sorte de matériaux, d'outils et d'immenses pièces de carlingue plus ou moins entretenues ou pillées. Bilunga s'est allègrement servie des entrepôts pour son trafic.

- puits central

C'est un immense hémisphère creusé dans le sol et recouvert de composites destinés à résister à la chaleur intense dégagé par les propulseurs principaux des vaisseaux. Les générateurs magnétiques, trois énormes constructions de dix mètres de haut reliées entre elles par des torons de câbles hauts comme un homme, entourent le pas de tir et ont pour fonction de créer un énorme champ de force afin de protéger l'environnement des émissions de particules et de radiations léthales qu'entraîne le lancement de vaisseaux. Ils ne sont plus en service, du moins en théorie, mais continuent à fonctionner sur un mode réduit, générant un bourdonnement insistant et une intense odeur d'ozone autour d'eux. Les clés sont enfouies au plus profond des générateurs mêmes.
Note importante : la base, du fait de la présence des clés, bloque toute manipulation ou perception du champ subquantique dans un rayon de trois kilomètres. Ce qui signifie qu'il est impossible d'utiliser un pouvoir psi dans ce périmètre. Pour les psions, l'endroit est tout simplement inerte, sans autre indication de sa nature ou de la source de cette inertie.

Textes : Arnaud Bailly
Plans : Thibaud Béghin
Illustrations : Gilles Lemaire Février

un problème de boulons...



Ce scénario peut être joué à n'importe quelle période de l'univers de Star Wars.
Si la République a triomphé, les PJ sont secrètement envoyés sur Paloma pour voir si cette planète peut rejoindre la Nouvelle République.
Et si l'Empire règne encore sur la galaxie, il est possible que cette planète se révèle importante pour la Rébellion...

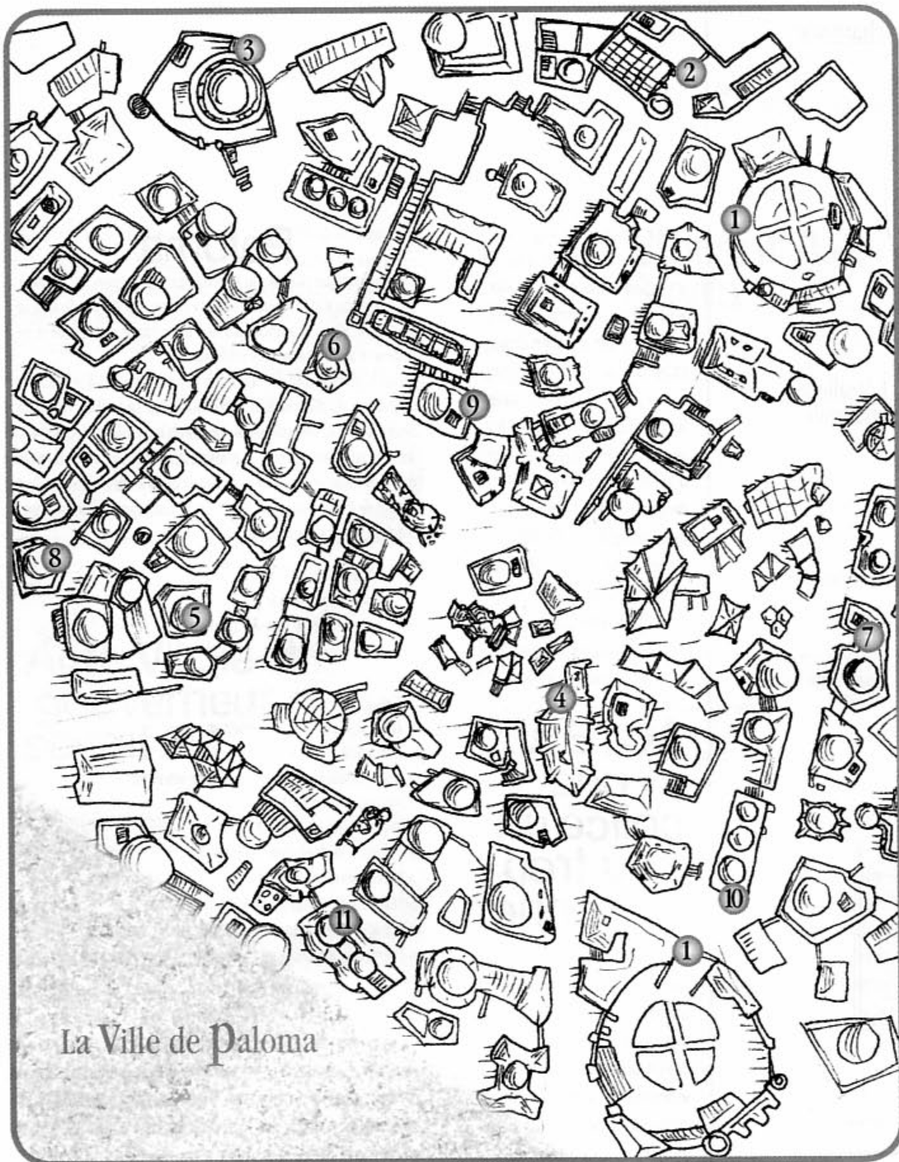
ACTE I : l'arrivée

Les PJ arrivent sur Paloma un beau matin. Ils ne sont pas autorisés à révéler qu'ils font partie de l'Alliance (ou de la Nouvelle République). Paloma est une ville assez semblable à Mos Eisley. À peine auront-ils débarqué que deux droïds Procurateurs, accompagnés d'un droïd Vigilant, viendront à leur rencontre. Le Vigilant se présentera comme étant Scylla. Il est chargé de les accompagner pendant tout leur séjour, de les renseigner sur les lois de la planète et de tenir à jour le montant total de leurs amendes. Ils devront s'acquitter de ces dernières avant de quitter la planète.

Dès que les présentations auront été faites, les deux Procurateurs s'éloigneront et Scylla pourra leur exposer le code pénal qui est totalement incompréhensible. Les héros devront donc essayer de limiter les dégâts en commettant le moins d'infractions possible. Les armes légères sont tout à fait autorisées en ville, leur utilisation est, par contre, interdite. Les droïds adorent tenter les gens !
Après leur arrivée, il est conseillé au MJ de laisser les aventuriers se balader pour qu'ils découvrent la ville. Ils remarqueront qu'il y a peu de droïds de sécurité dans les rues. Les gens sont détendus et souriants. Ils sont particulièrement accueillants vis-à-vis des étrangers. En fait, ils apprécient énormément les visiteurs puisque, grâce aux amendes que ces derniers ont à payer, les habitants de la ville ne sont absolument pas taxés.

ACTE II : un agent désespéré

Dès que les PJ arriveront à la cantina, ils feront la connaissance de Locoss Mar. Ce dernier est un agent du Bureau de Sécurité Impériale (BSI). Malheureusement pour lui, il a accumulé tellement de dettes que les Procurateurs lui ont confisqué toutes ses affaires. Depuis plusieurs années, il traîne dans la ville, tel un vagabond, essayant de trouver un moyen de contacter l'Empire ou de convaincre quelqu'un de l'emmener loin de ce monde de fous.
Note : si le scénario est joué après la chute de l'Empire, Locoss n'est pas au courant de ce qui s'est passé. Il sera donc très étonné.
Locoss n'est pas un mauvais bougre, c'est un agent de base qui n'a qu'une seule obsession : retourner chez lui. Il collera aux basques des aventuriers comme un petit chien et les aidera du mieux qu'il pourra. Mais, attention, si le fait de trahir les PJ peut lui permettre de quitter la planète, il n'hésitera pas une seule seconde. De plus, s'il peut servir l'Empire en faisant arrêter une bande de rebelles tout en étant sûr de pouvoir quitter Paloma, il le fera.



ACTE III : les ennuis commencent

Après que les aventuriers auront visité la ville et fait connaissance avec les droïds, ils reviendront immanquablement à la cantina. C'est là que les choses vont se corser.
En effet, un groupe de pirates de passage dans le coin vient de se poser sur Paloma. Les ruffians ont beaucoup de mal à accepter la présence du droïd Vigilant qui les accompagne partout. Une fois arrivés à la cantina, l'un des pirates commencera à provoquer les clients (les héros, au hasard). Le Vigilant lui signalant plusieurs infractions, le truand perdra patience et détruira le petit droïd. Les pirates déclencheront alors une véritable bagarre qui finira à coup de blasters.
C'est au MJ de gérer ce conflit. Les pirates, quand ils verront les droïds Procurateurs arriver, essaieront de fuir pour regagner le hangar et leur navette en tirant sur tout ce qui bouge. Ils sont quatorze dans la cantina. Les clients essaieront avant tout de se cacher. Locoss, un personnage très lâche, tentera tout de même d'aider les PJ, le patron de la cantina aussi.

pirate typique

Toutes les caractéristiques sont à 2D sauf : Dextérité 2D+1, Blaster 3D+1, Esquive 3D+1, Savoir 1D+2, Combat à Mains Nues 2D+2, Jeu 3D, Intimidation 2D+1, Marchandage 2D+1. Déplacement : 10. Communicateur, pistolet blaster (4D), veste de protection (+1D contre les attaques physiques, +1 contre l'énergie).

La loi de Paloma

Le Conseil de la planète, constitué principalement des actionnaires de la société Fibra-Bot qui produit des composants pour droïds, a depuis longtemps confié la responsabilité de faire respecter la loi au F.L.I.C. (Force Légale d'Intervention Contractuelle), une unité entièrement composée de droïds. Un rien tatillons, ces derniers ont établi une sorte de code juridique extrêmement complexe qu'ils sont les seuls à comprendre.
La loi s'applique plus particulièrement aux étrangers de passage. Avec les habitants, de Paloma, les droïds se montrent beaucoup plus conciliants. Un visiteur, par contre, découvrira vite que la moindre faute, même bénigne, peut lui coûter une forte amende voire, s'il ne peut pas la payer, de travailler gratuitement dans l'usine. Il arrive également souvent que les droïds décident de confisquer le vaisseau d'un individu incapable de régler ses dettes.
Prosir est donc une ville calme. Les étrangers sont facilement identifiables : soit ils sont accompagnés d'un droïd Vigilant, soit ils traînent dans les bars à la recherche d'une bonne âme qui acceptera de les emmener loin de cette planète, leurs biens ayant été confisqués. Une consolation toutefois, lorsque les droïds ont raflé tous ses biens à un individu ou qu'ils l'ont condamné à travailler à l'usine Fibra-Bot, le malheureux n'est plus accompagné en permanence d'une unité Vigilant. Il fait, en quelque sorte, partie de la population. Beaucoup, en fait, ont décidé de s'installer sur ce monde après avoir passé des années à essayer d'acquitter leurs dettes.
Le MJ est libre d'inventer absolument toutes les lois qu'il veut, même si elles se contredisent ; de toute manière, seuls les droïds comprennent leur logique. Au début de l'aventure, les infractions à ces lois ne sont sanctionnées que par des amendes, les choses se gâteront un peu plus tard.

La ville de Paloma

• 1 : pistes et hangars

Ce sont les pistes sur lesquelles les PJ se poseront avec leur navire. Il existe une dizaine d'autres endroits similaires dans la ville. Chaque hangar est gardé par deux droïds Procurateurs. Les sentinelles seront un peu plus nombreuses quand les choses se gâteront.

• 2 : usine Fibra-Bot

C'est ici que sont fabriqués la plupart des composants pour droïds. Les ouvriers sont en grande majorité des étrangers ayant accumulé tellement de dettes qu'ils ont été condamnés à travailler pour s'en acquitter. L'usine est gardée par huit Procurateurs.

• 3 : siège du droïd gouverneur

C'est à partir de ce bâtiment que le droïd Gouverneur gère la cité et contrôle les autres droïds. Il est décrit dans l'acte VII.

• 4 : cantina

Lieu de réunion de tous les habitants de la ville, c'est la plus grande cantina de Paloma. Les droïds y mettent rarement les pieds. Le patron est un Gamoréen un peu plus évolué que les autres, qui a fui ses congénères pour éviter d'être méprisé et tourné en ridicule par ses compatriotes. Il se nomme Zrothar. Il hait les droïds mais se plaît particulièrement sur la planète. Les héros pourront compter sur son aide quand les droïds perdront la boule.

• 5 : Hôtel

Le Fungus est un petit hôtel correctement tenu par une twi'lek nommée Slive. C'est une commerçante particulièrement roublarde qui emploiera toutes les astuces pour soutirer quelques crédits de plus aux PJ.

• 6 : quincaillerie

Cette quincaillerie est tenue par Ban Loso, un humain âgé d'une cinquantaine d'années qui connaît la ville sur le bout des doigts. Il vend à peu près n'importe quelle marchandise. Pour l'armement, il ne peut obtenir que du gaz à blaster, des armes blanches et des pistolets blaster. Il garde dans ses réserves quelques grenades, des vestes protectrices et quatre détonateurs thermaux. Si les PJ savent le convaincre, il pourra mettre cet équipement à leur disposition quand les choses tourneront mal.

• 7 : Mécanicien

Val Kimler est un brillant mécanicien et un spécialiste des droïds. Il est protégé en permanence par un Procurateur. Mais il se sent prisonnier de cette planète. En effet, les droïds refusent de le laisser partir puisqu'il est le seul à pouvoir réparer les machines qui tombent en panne. Il pourra être très utile aux héros, à la fin de cette aventure, pour réparer le Gouverneur. Les droïds cherchent désespérément d'autres individus qualifiés dans la réparation des machines. Si un PJ se montre particulièrement doué dans ce domaine, il y a de fortes chances pour qu'il soit remarqué par les Vigilants ou les Procurateurs.

• 8 : La maison de Vol

Vol Green est un vieil homme de 98 ans. Il est né sur ce monde et le connaît particulièrement bien. Peu sociable, il trouve déplorable que ce soient les droïds qui fassent la police sur la planète. Il ne cesse de critiquer leurs actions et les traite de tous les noms. Quand les droïds péteront les plombs, il sera un des premiers à être arrêté et mis en détention. Si les PJ finissent en prison, ils pourront l'entendre manifester son mécontentement 24 heures sur 24. Vol sait qu'il existe sur la planète un endroit où sont entreposés tous les navires et les équipements qui ont été confisqués par les droïds depuis des années (cf. " le secret").

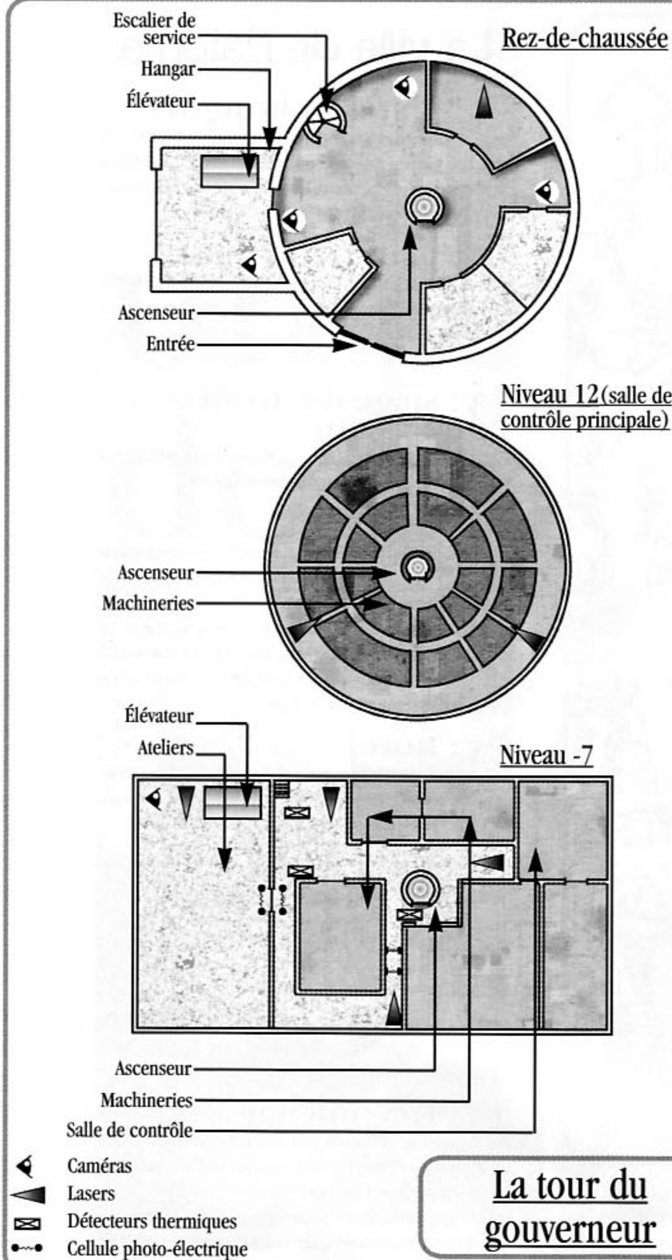
• 9 : Location de speeders

On trouve dans ce hangar à peu près n'importe quel type de speeder. On peut les louer ou les acheter.

• 10 : Les anciens

Ce groupe de six vieillards se balade en ville et adore se moquer des nouveaux venus. Ils rigolent à l'avance de ce qui va leur arriver. Ce sont de fervents défenseurs de la loi des droïds et même quand ces derniers tourneront mal, ils trouveront n'importe quel prétexte pour justifier leurs actions. Ils n'hésiteront pas à dénoncer des fugitifs aux forces de l'ordre si nécessaire. On peut les trouver absolument n'importe où, assis sur un banc et en train de faire des réflexions sur tous les gens qu'ils voient passer.

• 11 : prisons (cf. acte VI)



Une fois la bataille terminée, que les pirates aient réussi à fuir ou non, les aventuriers auront la surprise d'entendre leur droïd Vigilant faire la liste de toutes les choses qu'ils ont détruites au cours du combat et, surtout, ils écoperont d'une amende énorme pour avoir fait usage d'armes dans la ville. L'amende totale est assez importante et toute négociation avec le droïd est vaine.
C'est à cet instant que les pirates, restés à bord de leur vaisseau en orbite, organiseront un raid de représailles contre la ville. Deux chasseurs Z-95 Headhunter bombarderont Prosir à coups de canons à ions. Les aventuriers peuvent, s'ils le souhaitent, intervenir et, avec leur vaisseau, combattre les engins pirates mais les droïds exigeront que l'un d'eux reste sur la planète. De plus, après le combat, le Vigilant les remerciera officiellement d'avoir protégé Prosir mais il ne gommera pas pour autant leurs amendes. Il les réduira simplement de 20 % pour services rendus.
Si les PJ n'interviennent pas, les pirates feront quelques passages sur la ville avant de repartir.

Droïd Procurateur K3-A

- Modèle : Droïd de Sécurité K4 de Bordure Surveillance
- Taille : 1,60 mètre
- Déplacement : 11
- DEXTÉRITÉ 3D
- Blaster 7D, Course à Pied 4D, Esquive 8D
- SAVOIR 1D
- MÉCANIQUE 1D
- PERCEPTION 1D
- VIGUEUR 1D
- TECHNIQUE 1D
- Équipement : Deux jambes auto-équilibrées ; deux bras ; carrosserie blindée (+2D à la Vigueur pour résister aux dommages) ; fusil blaster incorporé (dommages : 5D ; portées : 5-30/100/200).
- Citation : " Halte ! "

ACTE IV : une police un peu trop tatillonne

Sans que personne ne le sache, une des attaques des pirates a touché le centre abritant le droïd Gouverneur, perturbant sérieusement ses fonctions. Ce dernier est devenu un peu paranoïaque et terriblement susceptible. Les droïds Procurateurs étant directement reliés au Gouverneur, ils auront les mêmes " traits de caractère " que leur maître. Les héros découvriront alors que l'attitude des droïds Procurateurs change progressivement. Ils deviennent paranoïaques, susceptibles, contrôlent l'identité de tout le monde, infligent des amendes à n'importe qui, pour n'importe quoi, etc. Les accès des hangars sont interdits et la garde y est renforcée (huit droïds Procurateurs). Pire, des droïds techniciens commencent à démonter les vaisseaux des étrangers.
Petit à petit, la ville se transforme en prison de haute sécurité. Les droïds Vigilants, plus intelligents que les Procurateurs, ne sont pas affectés par ce changement. Ils restent toujours aussi pointilleux et commencent même à infliger des amendes aux Procurateurs.
Le MJ doit laisser suffisamment de temps aux PJ afin qu'ils soient témoins de la progression du mal, jusqu'au moment où les droïds vont vraiment disjoncter.

ACTE V : les droïds pètent les plombs

Quand des droïds de sécurité arrêtent des dewbacks parce qu'ils n'ont pas leur I.D. ou tirent à vue sur des rats Womp parce qu'ils refusent de leur répondre, les choses commencent vraiment à prendre une tournure étrange. Les Procurateurs deviennent complètement fous. Ils arrêtent tous ceux qui traînent dans la rue et recherchent activement tout personnage ayant des amendes à payer. Ceux qui refusent d'obtempérer sont traînés en prison après avoir goûté aux rayons paralysants des droïds. Certains sont même abattus, un Procurateur ayant, par mégarde, réglé son arme pour tuer. Les PJ bien évidemment vont être activement recherchés. Le MJ peut leur envoyer autant de droïds qu'il veut et organiser des courses poursuites dans la ville.
Si les héros sont arrêtés, ils seront jetés en prison. Ils peuvent aussi tenter de fuir en regagnant leur vaisseau mais ils découvriront bien vite que ce n'est plus qu'une épave. Enfin, ils peuvent tenter de s'attaquer directement au cœur du problème : le droïd Gouverneur.
Les héros peuvent aussi tenter de fuir dans le désert mais, sans nourriture et sans eau, ils ne tiendront pas longtemps. Ils seront également la proie des terribles créatures qui y vivent.
Si le droïd Vigilant qui leur a été assigné accompagne encore les PJ, il se montrera étrangement silencieux. En effet, ne comprenant plus ce qui se passe, Scylla se contentera de signaler aux héros leurs infractions mais sans aucune conviction. Les Procurateurs tireront même sur le droïd et l'enfermeront avec les PJ s'ils les capturent.

Paloma

Paloma, unique planète du système du même nom, est un petit monde perdu à la frontière de l'espace connu. Située près du secteur de Kathol, elle n'a, a priori, aucune importance stratégique et ne dispose d'aucune ressource intéressante.
La seule grande ville de Paloma se nomme Prosir. La population de Paloma est constituée à 75% d'humains. Le reste est composé de multiples races extraterrestres. Environ la moitié des gens qui vivent à Prosir sont des natifs de la planète, les autres ont été contraints de s'y installer après avoir tout perdu (cf. la loi de Paloma). Tout autour de Prosir s'étend un désert aride, hanté par des rats womps, des dragons krayts et des dewbacks.

> Type : terrestre
> Température : chaude
> Atmosphère : type I (respirable)
> Hygrométrie : sèche
> Gravité : standard
> Terrains : déserts
> Longueur du jour : 22 heures standard
> Longueur de l'année : 359 jours locaux
> Races intelligentes : humains, diverses races
> Astroport : standard
> Population : 40 000 habitants (estimation)
> Fonction de la planète : commerce
> Gouvernement : conseil
> Niveau technologique : espace
> Principales exportations : composants pour droïds
> Principales importations : biens de moyenne et haute technologie, vivres

ACTE VI : l'évasion

Si les aventuriers sont arrêtés, ils seront jetés en prison. Les cellules de Paloma sont situées dans le bâtiment 11. Ce sont de petites pièces de 4 mètres sur 4, prévues pour deux personnes, dotée d'une porte blindée équipée d'une serrure électronique. Les douze cellules sont situées au sous-sol. Elles ne sont pas gardées. Deux Procurateurs montent la garde au rez-de-chaussée. Quand les héros seront arrêtés, le MJ peut en profiter pour leur faire rencontrer des PNJ, tels que le quincaillier ou le vieux Vol.

Sortir de là ne va pas être une mince affaire ! Tout le matériel des prisonniers est confisqué et jeté en vrac dans un container au rez-de-chaussée. Les droïds ne prendront cependant que le matériel ou les armes visibles. Si un PJ dissimule sur lui un mini-blaster ou des petits outils, les Procurateurs ne se donneront pas la peine de le fouiller. Si les aventuriers n'ont aucune idée pour s'évader, le MJ peut utiliser l'espion impérial ou le vieux Vol pour les sortir de là. Ces deux personnages peuvent avoir sur eux du matériel. Les PJ peuvent aussi tenter de jouer sur l'incroyable susceptibilité des droïds. En les insultant ou en se moquant d'eux, ils peuvent les provoquer suffisamment pour que l'une des machines descende corriger les héros. Ce sera alors à eux de trouver une solution pour le neutraliser.

Acte VII : le droïd gouverneur et le secret de Paloma

Tous ces problèmes viennent du droïd Gouverneur gravement endommagé par l'attaque des pirates. OPA a sombré dans la folie. N'étant qu'un cerveau électronique relié au centre nerveux gérant les services de sécurité de la ville, il a décidé de se faire construire un corps et de devenir le maître absolu de Paloma. Son objectif est de contraindre toute la population à travailler dans l'usine, d'augmenter les exportations et d'attirer de plus en plus de gens sur Paloma pour en faire ses esclaves dans une société parfaite administrée par les machines. OPA, dès qu'il a eu terminé son corps, s'est mis en tête de créer des droïds de combat extrêmement puissants. Les héros seraient donc bien avisés de l'arrêter avant que ces machines de guerre soient opérationnelles.

Pour mettre un terme à cette folie, les héros doivent réussir à entrer dans le bâtiment central, à neutraliser OPA et à parvenir soit à le reprogrammer (grâce à Val Kimler, s'ils n'ont aucune capacité dans ce domaine) ou à le détruire. Mais, dans ce dernier cas, tous les droïds se désactiveront et ils risquent d'avoir du mal à faire reconstruire les vaisseaux qui ont été démontés. Pour le mettre hors service, la meilleure solution est d'atteindre la salle du générateur et de couper ce dernier. OPA n'est pas encore autonome et son corps a besoin d'énergie. Il est donc relié à des câbles d'alimentation. Si le générateur est coupé, OPA et les autres droïds resteront actifs pendant encore deux heures, durant lesquelles ils feront tout pour éliminer les PJ et rétablir le courant. Les héros devront, en plus, terminer l'aventure dans le noir.

Locos Mar : agent du Bureau de Sécurité Impériale (BSI)

- Type de personnage : Espion Impérial
- DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 5D, Parade Mains Nues 4D
- SAVOIR 3D

Évaluation 3D + 1, Illégalité 4D, Langages 4D, Races extraterrestres 4D
- MÉCANIQUE 2D

Communication 3D
- PERCEPTION 4D

Discrétion 7D, Dissimulation 5D, Escroquerie 8D, Falsification 6D, Investigation 6D, Jeu 5D, Persuasion 5D+2, Recherche 6D
- VIGUEUR 2D

Combat à Mains Nues 3D+2, Escalade/Saut 4D
- TECHNIQUE 4D

Démolition 4D+1, Premiers Soins 4D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Sécurité 6D
- Déplacement : 10
- Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, 100 crédits
- Citation : " Ils ont saisi mon vaisseau parce que j'ai uriné contre un mur, c'est lamentable... vous n'auriez pas une petite place pour moi ? "

Droïd Vigilant A-2 Scylla

- Modèle : Droïd contractuel A-2 de Cybot Galactica
- Taille : 30 centimètres de diamètre
- Déplacement : 11
- DEXTÉRITÉ 4D

Esquive 8D
- SAVOIR 4D

Bureaucratie : Prosir 8D, Langages 8D, Maintien de l'Ordre 6D
- MÉCANIQUE 1D
- PERCEPTION 3D

Investigation 6D, Marchandage 4D, Persuasion 4D, Recherche 4D
- VIGUEUR 1D
- TECHNIQUE 1D
- Équipement : Corps sphérique équipé d'un système à répulsion ; senseurs visuels et auditifs ; enregistreur audio/holographique ; dispositif vocal " parole/son " ; module de communication Tradlang II contenant plus d'un million de langages.
- Citation : " Vous avez enfreint la loi 124 AB624 du code 45. Votre amende est de 200 crédits. Vos contraventions s'élèvent à un montant total de 45 000 crédits. "

Le bâtiment d'OPA est devenu une véritable petite forteresse, le Gouverneur étant persuadé que la galaxie tout entière conspire contre lui. C'est une structure de 12 étages avec 7 niveaux souterrains. Seuls, les plans du rez-de-chaussée, du niveau -7 et de l'antre d'OPA (au niveau 12) sont inclus dans cette aventure. Le MJ est libre de détailler les autres niveaux s'il le souhaite. Si les héros ont accès à un terminal, ils peuvent tenter d'obtenir les plans avec un jet Facile de Programmation/réparation d'ordinateurs. Pour désactiver les caméras ou les autres systèmes de défense, il faut effectuer un jet Difficile de Sécurité pour chaque système et pour chaque étage. Mais, attention, OPA peut s'en apercevoir rapidement et les réactiver automatiquement. Le MJ effectue un jet de Sécurité Très Difficile pour OPA, toutes les minutes. Dès qu'il réussit, le droïd se rend compte de la situation et remet tout en marche.

systèmes de sécurité :

- détecteurs de chaleur : ils détectent les sources de chaleur si l'on passe près d'eux. Il faut un jet Moyen de Discrétion pour passer sans les déclencher.
- lasers automatiques : Certains détecteurs sont équipés de lasers (généralement des détecteurs de chaleur, le bâtiment n'étant censé abriter que des machines). Si une cible est localisée, ils ouvrent le feu : Blaster 4D, Dégâts : 4D. Ils ne peuvent tirer que deux fois par tour.
- cellules photoélectriques : Dès que quelqu'un les coupe, l'ordinateur du bâtiment vérifie que l'accès à la salle est bien autorisé. Il est facile de les détecter (jet Facile de sécurité).
- caméras : elles ne sont là que pour faire peur aux PJ. Les caméras ne fonctionnent plus depuis l'attaque des pirates.

• 1 : L'enceinte

Le mur d'enceinte est haut de 6 mètres. Il est protégé par des caméras (hors service) et des barbelés. La grande porte permettant d'accéder à la cour intérieure est souvent ouverte pour permettre aux droïds d'aller et venir. Deux Procurateurs patrouillent dans le secteur.

On peut accéder au bâtiment soit par l'entrée principale, soit par une porte dérobée, soit par la porte du hangar. Des véhicules transportant des pièces détachées se rendent fréquemment au hangar pour décharger leur matériel. C'est certainement l'un des meilleurs moyens d'entrer.

• 2 : Le rez-de-chaussée

Le hall d'entrée est gardé par deux Procurateurs. Un droïd est en faction devant l'ascenseur, un autre près de la porte de service. Le hangar est gardé par deux Procurateurs qui surveillent le déchargement du matériel placé sur la plate-forme élévatrice et expédié au niveau -6 du bâtiment. Il y a plusieurs droïds de service dans la salle.

• 3 : Les sous-sols

Les sous-sols sont constitués d'énormes chaînes de montage pour assembler les futurs droïds de combat d'OPA. Le générateur principal est situé au niveau -7. Il est gardé par 2 Procurateurs.

Conclusion

Quand les PJ auront vaincu OPA, ils pourront découvrir les coordonnées de l'immense cimetière de vaisseaux confisqués par les droïds au cours des années. Cela fera certainement plaisir à l'Alliance de mettre la main sur un tel trésor. Quant à ce que fera l'agent impérial, c'est au MJ de le décider par la suite. Pourquoi pas un espion infiltré...

Textes : Philippe Tessier
Illustrations : Greg Cervall
Plans : Thibaud Béghin

Droïd Gouverneur OPA (avec son corps)

- Modèle : Droïd de Gestion
- Taille : 2,10 m
- Déplacement : 11
- DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 6D, Course à Pied 4D, Esquive 6D, Parade Mains Nues 4D
- SAVOIR 4D

Affaires 8D, Bureaucratie 8D, Maintien de l'Ordre 12D, Tactique 8D
- MÉCANIQUE 1D
- PERCEPTION 1D

Commandement 6D
- VIGUEUR 1D

Combat Mains Nues 5D
- TECHNIQUE 4D

Programmation de droïd 10D, Programmation/Réparation d'Ordinateurs 8D, Réparation de Droïd 6D, Sécurité 8D
- Équipement : Deux jambes auto-équilibrées ; deux bras ; plusieurs bras manipulateurs rétractables ; senseurs de mouvement (+2D en recherche pour des objets mouvants situés à moins de 100 mètres de distance) ; carrosserie blindée (+2D à la Vigueur pour résister aux dommages) ; deux fusils blaster incorporés (dommages : 5D ; portées : 5-30/100/200)
- Citation : " Le pouvoir aux droïds ! "

DREAMING ABOUT BOBBIES...

De passage à Londres pour un congrès d'occultisme, les investigateurs sont contactés par un flic de Scotland Yard. Ce dernier ne sait pas comment aborder une affaire de meurtre, pour le moins paranormale. Descente vers le macabre, dans un petit village où des cadavres prennent les visages des bobbies locaux...



Introduction

Ce scénario commence le 13 janvier 1924 au soir, à Londres. Les investigateurs ont été invités à un congrès d'occultisme auquel participe une de leurs connaissances. Lorsqu'ils rentrent à leur hôtel après le meeting, un homme de Scotland Yard les attend patiemment à la réception. C'est un inspecteur de Londres auquel ils ont déjà eu affaire lors d'un scénario précédent (un scénario paru dans backstab 5 par exemple). Par convention nous l'appellerons Marlow dans le texte qui suit, mais récupérez un vieux PNJ dont vos investigateurs se souviennent.

Marlow explique brièvement la raison de sa venue. Il mène une enquête sur des homicides dont les circonstances dépassent son entendement. Compte tenu de la réputation des investigateurs, il aurait apprécié qu'ils lui donnent leur avis sur la chose. Il leur fixe donc rendez-vous le lendemain matin, au poste de police d'Heisigston, un petit bourg à une vingtaine de kilomètres à l'est de Londres.

Heisigston

Heisigston est un village de cinq cents habitants, perdu dans la campagne. Il est entouré de bois et n'est traversé que par une seule grande route. Il y a un demi-siècle de cela, un grand ponte de la pègre londonienne, le baron de Yaster, vivait à Heisigston. Il s'y était offert un château élisabéthain planté là de longue date. Pour pouvoir surveiller de près les agissements de cet homme,

Le médaillon Cappsthulatt

Difficile de dire si ce médaillon est un objet magique ou s'il s'agit réellement d'une entité extraterrestre vivante, mais " minérale ". Dans les ouvrages de la bibliothèque du château, rien ne dit non plus où Hemery l'avait trouvé.
Le porteur du médaillon ne peut plus s'en séparer. La nuit, le médaillon agit sur ses rêves et ses pires ou ses meilleurs souvenirs se réalisent. Le médaillon crée alors un pont entre les Contrées du Rêve et notre réalité, prenant les désirs du sujet dans ses songes, pour les matérialiser dans notre réalité. Mais les rêves ainsi matérialisés ne peuvent se substituer à la réalité que dans un lieu à la fois visible dans le souvenir et se trouvant à moins de 10 kilomètres du médaillon.
Pour tuer les victimes, le médaillon utilise le sortilège " Explosion cardiaque " dans les Contrées du Rêve, puis matérialise le résultat dans notre réalité (ce sort est décrit page 153 du livre des règles).
Plus les jours passent, plus le médaillon se greffe sur le corps de celui qui le porte. Le premier jour la peau colle à la pierre ; le deuxième cette dernière s'enfonce dans la chair ; le troisième le médaillon est sous l'épiderme, etc. Tout cela finit lorsque la pierre se fond aux os de la cage thoracique : là, le médaillon dégage une chaleur intense et son porteur meurt d'autocombustion (voilà qui explique l'incendie de 1590 !). Le médaillon, lui, est toujours retrouvé intact. Si le médaillon est une entité vivante, il s'agit peut-être de sa manière de se nourrir.

Voir le médaillon greffé sur quelqu'un coûte 2 / 1D6 points de Santé Mentale ; être le porteur du médaillon, coûte 1D10 point(s) de Santé Mentale par jour.

Scotland Yard installa un poste de police à Heisigston même. Quand Yaster mourut, l'administration ne jugea pas nécessaire de fermer le poste de police. Voilà qui explique pourquoi, aujourd'hui encore, pas moins de cinq bobbies veillent sur le petit village d'Heisigston ! Ce ne sont évidemment pas ceux d'il y a cinquante ans, mais des nouveaux. Pour tout dire, le poste d'Heisigston est d'une inutilité crasse et on s'en sert comme poubelle : les bobbies de Londres dont la moralité est douteuse y sont envoyés, histoire de les mettre à l'écart.
Le village est donc pourvu d'un commissariat sur son axe principal, mais aussi d'une école, quelques échoppes, des fermes, une petite chapelle, un cimetière, un orphelinat et le château du baron Yaster au sud.

Un mystère dans la tête...

Sur place l'ambiance n'est pas rose : les investigateurs comprendront pourquoi en retrouvant Marlow. Il les présentera aux bobbies locaux (tous en uniforme), puis les invitera à pénétrer dans la morgue improvisée du commissariat. Sur une table se trouve le corps d'un homme d'une trentaine d'années, en uniforme de bobby, la cage thoracique ouverte comme si elle avait implosé. À quelques petites anomalies près, les traits du visage de la victime sont identiques à ceux d'Harvey Gent, un des bobbies qu'ils viennent de laisser dans le couloir !

Marlow explique aux investigateurs que le mort devrait être Josua Blacksmith, le garde forestier du village. En tout cas, il a le même groupe sanguin, les mêmes empreintes digitales et on l'a retrouvé dans sa chambre. D'ailleurs, personne n'a plus vu Blacksmith depuis le 12 au soir. La chambre était fermée de l'intérieur, les fenêtres closes et il n'y avait aucune trace de pas aux alentours (il n'est pas tombé de neige pour les recouvrir).
Tout ça en sus du vrai problème, à savoir qu'il n'a ni son visage, ni ses vêtements, mais ceux d'un des bobbies d'Heisigston.
La maisonnette de Blacksmith se situe au milieu du " bois Gaisford ", au nord de la ville. Marlow y mènera les investigateurs, mais ils n'y trouveront rien de particulier pour les aider.
Marlow ne sait pas comment mener son enquête et demandera de l'aide aux investigateurs. Il leur apportera tout le soutien scientifique et médical qu'ils demanderont, mais cela ne devrait pas leur être d'une grande utilité. En cas d'analyses, il enverra les échantillons à Londres et obtiendra toujours les résultats 12 heures plus tard.

Bobby or not bobby

Voici une description rapide des cinq bobbies de Heisigston. Par le biais de Marlow, les investigateurs pourront accéder à leur dossier perso. Ce qui est indiqué dans ces dossiers est mis entre parenthèses dans les descriptions qui suivent. Ces hommes sont tous arrivés à Heisigston il y a environ dix ans.

• Harvey Gent
Un homme blond et longiligne d'une trentaine d'années. Nerveux et maniéré, Harvey n'en est pas moins un homme très intelligent (peut manquer de contrôle et devenir très violent).

• Eric O'btail
Irlandais de forte stature, roux aux yeux verts. Il a un visage carré et bourru, à l'image de son caractère. Pas très malin (ancien alcoolique).

• Alex «old Man» Trapp
Un homme brun qui approche les cinquante ans. Le plus vieux de l'équipe et le plus amorphe. Lent et laxiste (a été mis en retraite anticipée pour troubles sexuels).

• Karl «Young Man» Fledger
Le plus jeune : un beau gosse de 28 ans, au rictus invariable. Ambitieux de nature, Karl est devenu frustré (et aigri) depuis qu'il a été envoyé ici. C'est un américain originaire de Géorgie (Scotland Yard a isolé cet élément encombrant, en apprenant qu'il avait eu un poste influent au KKK).

• Henry Graham
Petit chauve, aux yeux noirs. Très " bourgeois " dans l'esprit, cet homme de quarante ans est d'une politesse sans faille qui lui vaut d'être apprécié par tout le monde (mis à l'écart de Londres car " soupçonné " de viol sur la personne d'une enfant).
Ces hommes sont tous nerveux et inquiets. Ils essaieront d'aider au mieux les investigateurs jusqu'à ce qu'ils comprennent leur implication dans cette histoire. À vrai dire, l'assassinat de Malina (cf. ci-dessous) date d'il y a si longtemps qu'ils n'y penseront même pas dans un premier temps. Ils enverront donc involontairement les investigateurs sur de fausses pistes.

Histoire sordide

Il y a cinq ans de cela, les Yaster avaient une servante nommée Malina Habdoko, une très belle fille noire d'une vingtaine d'années. Celle-ci avait un jeune enfant, que personne n'avait reconnu, et son patron l'avait autorisée à le garder. Malina était la seule noire de tout Heisigston, ce qui lui valut d'être haïe par tout le monde et de vivre avec une réputation de putain, injustifiée mais bien imprimée dans les mentalités locales.
Un matin, on a retrouvé son enfant, Kevin, endormi à l'entrée du château des Yaster. Il avait l'air pétrifié et était resté dehors toute la nuit. À partir de ce jour, il ne prononça plus jamais une parole. La raison de ce mutisme fut vite découverte : le même jour, Malina fut retrouvée morte au milieu du Bois Gaisford. Après une courte enquête, on ne put déterminer qui était l'assassin. Les psychiatres conclurent que Kevin avait dû être témoin du meurtre et que le traumatisme en découlant créait un blocage de la parole. Deux ans plus tard, le baron de Yaster mourut et Kevin fut confié à l'orphelinat de la ville.
La vérité sur cette triste histoire est assez simple : après une cueillette en forêt, Malina revenait avec son fils jusqu'à la ville. Là, les cinq bobbies la croisèrent et, le racisme aidant, lui causèrent des ennuis. La fille se débattit. Les hommes, déjà un peu bourrés, profitèrent de la situation pour concrétiser leur haine contre la jeune noire et ils la violèrent tous les cinq. Elle se débattit si violemment que, dans l'affrontement, ils la tuèrent. Pendant ce temps-là, Kevin s'enfuyait et courait jusqu'au château. Quand l'enquête a été ouverte, les bobbies comprirent que le môme ne pourrait jamais parler, ils le laissèrent donc en vie. Qui croirait un gamin de cinq ans ? Les enfants ont toujours peur des policiers, alors...
Aujourd'hui, personne ne sait qui a tué Malina. Mais à l'époque personne ne l'aimait et, à vrai dire, personne ne s'était plaint de sa mort. Lors de cette soirée affreuse, Kevin revint au château alors que le jour tombait. Il frappa chez plusieurs habitants pour demander de l'aide. Mais personne n'ouvrit à " ce petit nègre ". Aujourd'hui, toux ceux qui étaient présents à l'époque se sentent un peu coupables et les investigateurs risquent d'avoir du mal à délier les langues.

Peter Hemery

En 1590, le château d'Heisigston abritait une famille de nobles bien en vue de la Couronne. Leur petite cour comptait un alchimiste nommé Peter Hemery, qui disait avoir découvert de vieilles légendes concernant des monstres indicibles et un médaillon taillé dans une pierre qui aurait été " vivante " et



portant le nom de " Cappsthulatt ". Ce brave alchimiste amusait tout le monde et, en bon mécène, le nobliau de l'époque lui offrit un laboratoire dans son château pour mener ses études. Malheureusement, six mois plus tard, l'aile ouest du château prit feu. Hemery y était pour quelque chose et il brûla, emportant avec lui tous ses travaux et la plupart de son matériel. Les rares débris existants furent déposés dans les catacombes (dont le médaillon, mais ne le dites pas à vos investigateurs).
Peter Hemery disait vrai. Il avait eu en main une des six copies latines du Liber Evonis, qui parlait du mythe. De plus, il avait effectivement entendu parler d'une légende locale concernant une pierre " vivante ". Ses recherches lui permirent de découvrir le médaillon Cappsthulatt, c'est du moins ce qu'il crut déchiffrer - en hébreu phonétique - sur celui-ci. Il s'agit d'un médaillon triangulaire en pierre grise, orné de symboles et de lettres hébraïques. L'alchimiste utilisa ce médaillon tant qu'il put, ce qui causa sa perte.

Kevin

Kevin Habdoko a maintenant 10 ans. Il est toujours muet et vit toujours à l'orphelinat d'Heisigston. Il a un bon ami, Charly Tencer, un enfant de son âge. Tous deux communiquent par écrit et font de longues ballades ensemble. Il y a quelques jours, Kevin et Charly ont trouvé un accès pour atteindre les catacombes du château. Intrigués, ils ont exploré les lieux un soir après l'école. Dans les galeries, ils ont découvert plusieurs vieux objets et chacun a gardé un petit souvenir de cette exploration : Charly un vieux glaive rouillé et Kevin un médaillon en pierre.
Depuis, Kevin porte le médaillon à son cou en permanence. Il s'agit bien sûr du médaillon Cappsthulatt de Peter Hemery (cf. encadré). Kevin fait désormais des cauchemars chaque nuit et son comportement s'est modifié du tout au tout : il ne parle plus (par écrit à son ami), s'énerve, veut rester seul...

Le traumatisme du meurtre de sa mère avait complètement occulté les souvenirs de cette nuit tragique de la mémoire de Kevin. Depuis qu'il porte le médaillon, ces souvenirs reviennent à sa conscience, sous forme de rêves dans lesquels il revit la scène dans sa totalité (jusqu'à son retour au château). Dans ces songes, Kevin s'imagine aussi renverser la situation et, à chaque reprise, il essaie de tuer un des agresseurs. Mais, comme vous le savez, le médaillon ne peut transformer la réalité que dans un espace " vu " dans le souvenir. Malgré les désirs de Kevin, le médaillon ne peut donc atteindre aucun des bobbies (puisqu'ils sont chez eux, hors du chemin parcouru par Kevin cette nuit-là), mais seulement des gens qui étaient sur le trajet du bois au château. Il s'agit des victimes que vos investigateurs vont retrouver au fil du scénario.

Chaque jour à partir du 14, Kevin rêve qu'il tue un des bobbies. Chaque fois, le médaillon essaie de créer une ouverture entre notre monde et les Contrées du Rêve. Puisque aucune de ces failles ne donne l'effet désiré (et puisque chaque fois les modifications de la réalité n'affecte pas les bonnes victimes), le médaillon laisse défiler le rêve un peu plus longtemps. Il essaie donc de matérialiser quelque chose à chaque endroit marquant où l'enfant s'était arrêté dans sa fuite.

Le 14 janvier

Quelles que soient les pistes vers lesquelles s'orientent les investigateurs, un nouveau corps est découvert le jour de leur arrivée, en fin d'après-midi. La dépouille doit être celle de Madame Hekleit, une vieille veuve qui vivait seule, dans une des premières maisons du nord de la ville. Son cadavre a été retrouvé dans les mêmes circonstances que le précédent, enfermé dans sa chambre (heure légale de la mort, 3 heures du mat'). Le corps est revêtu d'un uniforme de bobby ; le visage de la veuve a été remplacé par une copie assez précise de celui d'Eric O'btail.
Après analyses, les légistes expliqueront qu'ils n'ont pas pu lui reconstituer de poitrine féminine et que le reste de sa morphologie, sexe compris, est masculine (cela correspond au corps d'homme du bobby dans le rêve, sans rentrer dans les détails.. Par contre, les varices sur ses jambes, les trous dans ses oreilles, le groupe sanguin et l'âge avancée des tissus épidermiques laissent à penser qu'il peut effectivement s'agir de la veuve Hekleit. De toute manière, elle a bel et bien disparu...
En fait, lorsque Kevin s'était enfui du bois où sa mère se faisait tuer, il se rendit droit vers la ville. Il frappa aux premières maisons et notamment chez les Hekleit. Ceux-ci fermèrent leur volet et le jeune enfant poursuivit sa course folle vers le château. Le médaillon a donc essayé de matérialiser la mort de O'btail à cet endroit.

Comportement des bobbies

En jetant un coup d'œil aux archives du poste de police, les investigateurs remarqueront sans peine que le dossier relatif au meurtre de Malina avait été bâclé. Interrogés à ce propos, les cinq bobbies répondront « qu'ici tout le monde s'en foutait ».

Si les investigateurs accusent les cinq bobbies du meurtre de Malina avant le troisième meurtre, ils se contenteront de nier, en disant que ces accusations sont ridicules et sans fondement. Inutile de dire qu'ils seront soutenus par la population. Et puis, effectivement, les années ont passé et les investigateurs ne pourront trouver aucune preuve valable. Accusés après le troisième meurtre, les bobbies réagiront autrement : là, l'addition commence à devenir lourde ! Ils ont peur d'être les prochaines victimes ou de finir accusés du meurtre qu'ils ont commis il y a cinq ans. Le soir même, ils s'enfuiront tous les cinq en voiture, bien décidés à ne plus remettre les pieds dans la région. Si les investigateurs s'opposent à ce départ, cela se terminera en affrontement.

Et ça continue...

Chaque jour, une personne morte va être retrouvée dans des circonstances similaires. Voici le petit calendrier de ces décès. À chaque date, vous trouverez le nom de la victime, le visage du bobby qu'elle revêt et la raison pour laquelle elle a été "tuée". Chacune d'entre elles meurt pendant son sommeil et est retrouvée habillée en bobby.

— **Le 15** : Mathew Effway, le boucher, est retrouvé mort à côté de sa femme, avec le visage d'Alex Trapp. Sa boucherie se trouve dans la rue principale du village : lors de sa fuite, Kevin l'avait aperçu fermer sa boutique mais n'avait pas pu l'accoster à temps.

— **Le 16** : Christopher Walts, un riche notable du village, est retrouvé mort dans le canapé où il s'était endormi en lisant. Il a le visage de Karl Fledger. Il habite tout au sud de la ville, dans la seule rue donnant sur le chemin qui va au château. Il y a cinq ans de cela, Kevin est passé à toutes jambes sous ses fenêtres, qui étaient les seules allumées.

— **Le 17** : Benjamin Olten, le gardien du château, est retrouvé mort, avec le visage d'Henry Graham. C'est là, au château, que s'était terminée la course folle de Kevin.

Gageons néanmoins que les investigateurs mèneront une enquête la plus efficace possible, de manière à limiter le nombre des victimes.

Les pistes

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il y a quelques fausses pistes sur lesquelles vos investigateurs peuvent s'engager. Comme ils vont interroger les bobbies pour savoir s'ils se connaissent des ennemis, ce seront sans doute eux qui les aiguilleront sur ces pistes trompeuses. Ils pourront aussi en entendre parler par des gens du village.

— **Les points communs** : tout d'abord, les points communs entre les victimes pourront aider vos investigateurs à deviner ce qui se passe. Primo, elles sont toutes tuées dans leur sommeil et la chambre close est une circonstance courante. Il ne faut pas être un génie pour deviner que la menace vient des rêves. Ensuite, en dressant une carte des lieux des décès, il apparaît évident qu'une ligne est tracée, coupant la ville en deux, du bois au château. Cet itinéraire correspond bien à quelque chose ?

— **Le vieux Mannagger** : Mannagger est un vieux braconnier qui vit dans une des forêts du coin. Les bobbies l'arrêtent régulièrement pour ses chasses illégales et il les a menacés à plusieurs reprises. Il est un peu étrange et certains lui attribuent une réputation de vieux sorcier. C'est juste un pauvre homme un peu dérangé, mais assez inquiétant pour ralentir vos investigateurs. Fausse piste...

— **Jeremy Milford** : Milford est un homme assez âgé, vêtu avec un certain retard sur la mode. Du temps où le baron de Yaster était vivant, Milford était son serviteur, son confident et son homme de main. Quand le baron est mort, Milford est resté sur place et s'est installé à l'ouest du village. Les bobbies ont souvent essayé de le coincer, tout comme son patron, pour des activités illégales. Ils n'ont jamais réussi, mais il n'est pas exclu que Milford puisse leur en vouloir. Si les investigateurs lui posent des questions sur sa vie avec le baron, Jeremy ne pensera pas à parler de Malina. Par contre, si les investigateurs lui parlent d'elle, il leur apprendra qu'elle avait un fils : Kevin, qui a été recueilli par l'orphelinat.

— **Le château d'Heisigston** : il a été transformé en musée national. Les investigateurs pourront le visiter, ce qui leur donnera l'occasion de rencontrer Benjamin Olten. Avec l'aide de Marlow, ils obtiendront sans peine l'accès à la bibliothèque. Dans celle-ci, ils ne trouveront aucun ouvrage obscur. Par contre, un historique (très complet) relatif à l'occupation du lieu par ses divers habitants leur apprendra l'existence de Peter Hemery et du baron de Yaster. Une liste des habitants à l'époque de Yaster mentionne le nom de Malina, mais pas celui de son fils.

— **Les catacombes du château** : il n'y a plus rien à trouver ici. Kevin et Charly y ont pris tout ce qui valait la peine. Mais l'endroit est inquiétant et il ne serait pas étonnant que vos investigateurs passent des heures à arpenter les galeries, une lampe à pétrole à la main. Fausse piste...

— **Les gens du pays** : les habitants d'Heisigston refuseront de parler de Malina. Ils seront très évasifs à ce sujet. Faites en sorte que les langues se délient au fur et à mesure que le scénario avance ; certains auront remarqué que le garde forestier habitait à un kilomètre du lieu où le corps de Malina avait été retrouvé (Kevin avait aperçu la maison lors de sa fuite). Plus tard, des voisins de la veuve Hekleit finiront par avouer qu'ils avaient vu Kevin frapper chez elle, le soir du meurtre de Malina. Le boucher avouera l'avoir vu aussi, si les PJ débrouillent suffisamment vite l'écheveau de l'intrigue.

L'orphelinat

Les investigateurs finiront par se rendre à l'orphelinat pour y trouver Kevin. C'est une vieille bâtisse, très grande, entourée d'un parc immense. Près de quarante enfants y vivent, venus du village même, de la région ou de Londres. Les lieux sont tenus par Madame Pootricht, une femme distinguée et bourgeoise d'un certain âge. Intriguée par les questions des investigateurs, elle leur expliquera que depuis quelques jours Kevin est assez agressif. Elle enverra quelqu'un chercher l'enfant qui, selon l'heure, sera au dortoir, à la cantine, à l'école ou au parc. Kevin arrivera, l'air très inquiet et très méfiant. Il semblera à peu près normal, bien qu'un peu fatigué. Si les investigateurs lui posent des questions sur ses " rêves ", Kevin restera interdit un temps, puis mentira en disant qu'il dort normalement. Les investigateurs commettraient une grave erreur en laissant repartir Kevin après cet entretien : effrayé à l'idée que des adultes s'intéressent à ses rêves, Kevin fuguera le soir même. Le seul moyen de le retrouver sera de discuter avec son ami Charly et de faire preuve de beaucoup de psychologie infantile. Charly sait où se trouve Kevin : dans une cabane qu'ils ont faite tous les deux dans les bois.

Conclusion

Le seul moyen valable pour se rendre compte de l'état réel de Kevin, consiste à lui ôter ses vêtements. Les investigateurs découvriront alors le médaillon sur son torse, plus ou moins enfoncé dans sa chair selon le nombre de jours qui se seront écoulés. Un chirurgien qualifié de Londres pourra opérer l'enfant pour extraire le médaillon, mais la difficulté de l'opération dépend de la date à laquelle elle est effectuée. Le tableau ci-dessous vous donne un modificateur à appliquer à la compétence de Médecine du praticien, selon le jour de l'opération. Si vos investigateurs ne connaissent aucun chirurgien, considérez que celui qu'ils trouveront a une compétence de Médecine à 60 %.

14 janvier : + 25 %
15 janvier : + 00 %
16 janvier : - 25 %
17 janvier : - 50 %

Si l'opération est un échec, le chirurgien ne parvient pas à retirer le médaillon sans tuer Kevin. Dans le cas contraire, il parviendra à extraire le médaillon sans dommage pour l'enfant. Qu'adviendra-t-il ensuite du médaillon ? Marlow le confisquera comme pièce à conviction pour faire son rapport. Il se rendra ensuite à Londres, au siège de Scotland Yard, pour y amener son dossier. Après, c'est selon votre préférence. Scotland Yard peut refuser de lui rendre le médaillon et étouffer l'affaire. Ou bien, entre-temps, Marlow peut se le faire voler par une tierce personne (le chirurgien, un des bobbies, etc.) : de quoi mettre en place une campagne qui suit les déplacements des porteurs à venir du médaillon. Il est même envisageable que vos investigateurs trouvent un moyen de s'enfuir avec le médaillon. Mais entre nous, que vont-ils en faire ? Dans le genre cadeau empoisonné...

Texte : 7.7.
Illustrations : François Baranger

Et après le 17 ?

Si le 17 au soir, vos investigateurs n'ont toujours pas trouvé le médaillon sur Kevin, il sera trop tard. Le lendemain, dès qu'il en aura l'occasion, Kevin s'isolera. Il mourra d'autocombustion, rongé de l'intérieur par le médaillon. On ne retrouvera son corps calciné que quelques jours plus tard. Le médaillon, lui, ne sera plus là. Il faut croire que quelqu'un l'aura ramassé...



Points de talent, influence, célébrité et argent

Dans le livret de base de Polaris, chaque personnage commence le jeu avec une liste de talents automatiques qui est la même pour tous. Cette règle optionnelle propose un système de professions qui offre aux joueurs la possibilité de choisir un ou plusieurs métiers pour leur personnage. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de professions.

Avec la règle des professions, un personnage ne commence plus le jeu avec un nombre de points de talent et d'argent pré-déterminés. Ces données découlent du métier choisi et des années passées à exercer. Le personnage gagne aussi des points d'Influence et de Célébrité s'il travaille pendant plusieurs années dans le même domaine et/ou au même endroit. Un personnage gagne 6 points de talents par an.

Arrêt prématuré

Si un joueur choisit d'incarner un personnage plutôt jeune, il peut décider d'arrêter très tôt sa progression. Dans ce cas, il risque d'être sérieusement pénalisé en points de talent. C'est pour cette raison qu'il gagne automatiquement 60 points de talents, moins ceux qu'il a déjà accumulés. Il peut répartir ces points où il veut mais il ne pourra choisir qu'une seule spécialisation. Il commencera le jeu avec 10 points d'argent plus ceux qu'il a déjà accumulés.

Choix d'une première profession

Le choix de la première profession est assez important car il détermine quels seront les talents gagnés automatiquement. Un joueur peut choisir absolument n'importe quelle profession tant que cela reste cohérent avec son personnage. Pendant la première année passée à exercer, il gagne un certain nombre de talents plus des points à répartir entre les talents de cette profession. Il peut se spécialiser dans les talents de sa profession. Chaque année supplémentaire passée dans la même profession lui permet de gagner d'autres points de talents, de l'argent et de l'Influence dans son corps de métier.

Choix d'autres professions

Un joueur peut décider à tout moment d'arrêter la progression de son personnage dans une profession donnée, pour en choisir une autre. Bien que cela lui permette d'avoir accès à un plus grand nombre de talents et de cumuler certains avantages, il perd le bénéfice du cumul des années passées dans un même métier. De même, un personnage peut être amené à changer de lieu de travail (soit par choix, soit par obligation) et à perdre le bénéfice d'années passées au même endroit. Il n'obtient pas le bagage de base de sa nouvelle profession (les talents automatiques).

Âge de départ et limitations

Un enfant devient comme adulte à partir de 12 ans (à l'exception des pirates) et son apprentissage commence immédiatement. Un joueur est libre d'arrêter la progression de son personnage à n'importe quel âge ou peut être limité en temps par le meneur de jeu (pour partir à l'aventure, un âge inférieur à 30 ans est conseillé). Au-delà d'un certains âges, un personnage peut subir un certain nombre de pénalités. Cette règle peut être appliquée en cours de campagne.

Pénalités dûes à l'âge

Perte de Résistance : jet chaque année à partir de 26 ans.
Perte d'Agilité : jet chaque année à partir de 28 ans.
Perte de Force : jet chaque année à partir de 38 ans.
Perte de Rapidité : jet chaque année à partir de 32 ans.
Perte/Gain d'Intellect : jet chaque année à partir de 40 ans.
Perte Gain de Volonté : jet chaque année à partir de 28 ans.
perte/Gain de Sang-froid : jet chaque année à partir de 36 ans.
Perte/Gain d'Instinct : jet chaque année à partir de 34 ans.

Pour déterminer si une caractéristique est modifiée par l'âge, il faut effectuer un jet d'Attribut contre une intensité de 1 plus 1 chaque année à partir de l'âge concerné. On considère dans ce cas que les Attributs ont une équivalence en pourcentage de 99% contre une intensité égale. C'est-à-dire qu'un personnage ayant 12 en Volonté a 99% de chances de réussir son jet face à une intensité de 1 à 12. Un personnage ayant 18 aura 99% de chances de réussir son jet face à une intensité de 1 à 18. Si un de ces jets échoue, le personnage perd 1 point dans la caractéristique concernée et son maximum NATUREL, dans cette caractéristique est réduit de 1. Dans le cas de caractéristiques que l'on peut augmenter, celles-ci reçoivent un bonus de + 1 si le joueur obtient un 01 sur son jet.
Les Attributs restent limités à 24. Certaines professions étant plus pénibles que d'autres, l'intensité du jet peut être modifiée. Si les caractéristique du personnages sont modifiées par des implants, des drogues ou des médicaments, on ne prend en compte que ses caractéristiques naturelles non-augmentées par ces artifices.

Jet de relocalisation

À partir d'un certain nombre d'années passées dans la même communauté ou la même société, un personnage doit effectuer un jet de relocalisation. Si ce jet échoue, il doit quitter l'endroit dans lequel il travaille pour en choisir un autre. Bien qu'il conserve l'Influence qu'il a accumulée dans cette communauté, il repart à 0 dans la nouvelle communauté qui l'embauchera. Il conserve également son niveau de salaire. Un personnage peut être contraint de quitter sa propre communauté pour aller chercher du travail ailleurs. Il faut effectuer un jet par année. Si le jet est supérieur au chiffre indiqué, le personnage doit quitter la communauté.

Jet de santé

À partir d'un certains nombre d'années, un personnage est obligé d'effectuer un jet de santé. Ce jet devient de plus en plus difficile, au fur et à mesure que les années passent. Le résultat détermine si le personnage est mort, s'il a subi une mutilation après un accident ou s'il est encore en pleine santé. Chaque année, le joueur lance un dé de %. Si le résultat est supérieur au premier chiffre indiqué sur la table, le personnage a subi une mutilation. Si le résultat est supérieur au deuxième chiffre, il est mort. Un personnage peut toujours sacrifier la moitié des points de talents ou la totalité de l'argent de l'année pour annuler une de ces pénalités. On peut annuler la mort d'un personnage en sacrifiant la totalité des points de talents et d'argent de l'année écoulée. Cette règle ne s'applique qu'à la création du personnage.

cumul de célébrité

Plus un personnage passe d'années à travailler dans la même profession, plus il gagnera de points de Célébrité dans cette profession. S'il change de métier, il repart à 0 et perd 1 point de Célébrité dans son ancienne profession pour chaque année passée dans sa nouvelle activité. Un personnage gagne 1 point d'Influence dans sa profession tous les 10 points de célébrité. Ces points s'ajoutent à l'Influence que le personnage peut avoir sur une communauté. L'inverse n'est pas vrai.

cumul d'influence

Plus un personnage passe d'années à travailler dans la même communauté, plus son Influence dans cette communauté augmentera. S'il change de métier ou de communauté son Influence acquise reste intacte mais il devra recommencer à 0 dans sa nouvelle communauté.

%	Mutilations
01-02	Perte d'un œil
03-06	Perte d'une main
07-09	Perte d'un bras
10-11	Perte d'une jambe
12-13	Perte de deux mains
14	Perte des deux bras
15	Perte des deux jambes
16	Perte des deux yeux
17-27	Accident : -1 en Charisme (Balafre)
28-38	Accident : -1 en Agilité (blessure interne, fractures, etc.)
39-49	Accident : -1 en Résistance (blessure interne, fractures, etc.)
50-60	Accident : -1 en Rapidité (blessure interne, fractures, etc.)
61-71	Accident : -1 en Volonté (traumatisme)
72-82	Accident : -1 en Intellect (blessure à la tête)
83-98	Divers (machoire brisée, oreille arrachée, etc..)
99-100	Un jet supplémentaire sur cette table

cumul d'argent

Plus un personnage passe d'années dans une profession, plus son salaire annuel sera important. S'il change de métier, il repart au bas de l'échelle. Les salaires sont, en fait une estimation du matériel que peut obtenir un personnage. Quand un joueur décidera d'arrêter la progression de son personnage pour partir à l'aventure, il pourra acheter du matériel avec l'argent qu'il aura amassé. Il peut aussi en conserver une partie.

Sélectionner des talents d'une autre profession

Il est toujours possible de sélectionner un talent qui n'est pas proposé dans sa profession mais, dans ce cas, le coût est multiplié par deux et aucune spécialisation n'est autorisée.

• **Mineur :** le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance.

Talents automatiques (au niveau 1) : Armure de plongée, Armure de forage, A.T.M., Connaissance d'un milieu social (mineurs), Connaissance générale, Connaissance général (communauté d'origine et communauté d'accueil), Corps à Corps, Défense, Démolition, Extraction, Informatique, Langage parlé (langue natale et Klan), Lecture sonar, Pilotage de véhicules fond marin, Prospection, Science (extraction)

Talents de profession : Armes blanches, Armure de plongée, Armure de forage, A.T.M., Connaissance d'un milieu social (mineurs), Connaissance générale (communauté d'accueil), Corps à Corps, Défense, Démolition, Escalade (en armure), Extraction, Langage parlé (langue de la communauté d'accueil), Langage parlé (Klan), Orientation (milieu sous-marin), Pilotage de véhicules fond marin, Prospection, Respiration de Fluide, Science (extraction, mécanique et géophysique)

Avantages/désavantages : intensité des jets dus à l'âge : +6. Force/Endurance : +1 au bout de 4, 6 et 8 ans. Petite concession minière au bout de 10 ans, où le souhaite le personnage. Une concession minière supplémentaire tous les 4 ans. Petite concession minière exploitée avec module central, au bout de 21 ans. Relations : + 1 tous les 3 ans dans le milieu minier. Alliés : +1/5 ans dans le milieu minier. Ennemis : +1/5ans dans le milieu minier. Chaque année un mineur a 1% de chance (non-cumulatif) de recevoir 1 point de narco-dommages dans une drogue spécifique.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1-2	Mineur apprenti	1 000 sols	0	0	NA	NA
3-6	Mineur	4 000 sols	1/2ans	1 pour 6 ans	NA	68
7-8	Mineur 1ère catégorie	6 000 sols	1/2ans	+1 pour 8 ans	96/99	84
9-10	Mineur Classe A	8 000 sols	1/an	+1 pour 10 ans	94/98	86
11-12	Mineur Classe B	9 000 sols	1/an	+1 pour 12 ans	91/96	70
13-18	Mineur Classe C	10 000 sols	1/an	+1/2ans	87/93	66
19-20	Expert Mineur	20 000 sols	2/an	+1/2ans	82/89	86
21+	Maître de mine	30 000 sols	2/an	+1/2ans	76/84	92



• **Cultivateur/éleveur :** le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance.

Talents automatiques (au niveau 1) : Armure de plongée, Arme de trait, Connaissance d'un milieu social (cultivateurs/éleveurs), Connaissance du milieu naturel (Milieu marin), (Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté d'accueil), Cuisine, Gestion, Informatique, Langage parlé (langue natale et Azran, une déformation du Néo-Azuran), Pilotage de véhicules fond marin, Science (aquaculture et élevage), Survie

Talents de profession : Armes blanches, Armure de plongée, Arme de trait, Bureaucratie, Connaissance d'un milieu social (cultivateurs/éleveurs), Connaissance du milieu naturel (Milieu marin), (Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté d'accueil), Corps à corps, Cuisine, Défense, Gestion, Informatique, Langage parlé (langue natale et Azran, Exon, une déformation du Néo-Azuran), Négociation, Orientation, Pilotage de véhicules fond marin, Science (aquaculture et élevage), Survie

Avantages/désavantages : intensité des jets dus à l'âge : +2. Endurance/Instinct : +1 au bout de 4, 6 et 8 ans. Petite parcelle personnelle au cœur d'une exploitation au bout de 6 ans. Une parcelle supplémentaire tous les 3 ans. Petite ferme indépendante avec module central au bout de 28 ans. Relations : + 1 tous les 3 ans dans le milieu agricole. Alliés : +1/5 ans dans le milieu agricole. Ennemis : +1/5ans dans le milieu agricole. Le personnage a 1% de chances par année passée dans la même exploitation de se lier d'amitié avec un dauphin (effectuer le jet à la fin de la période concernée).

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocali.
1	Apprenti	1 00 sols	0	0	NA	NA
2-9	Ouvrier agricole	2 000 sols	1/4ans	1 pour 9 ans	NA	86
10-11	Responsable d'élevage/culture	3 000 sols	1/2ans	+1 pour 11 ans	96/99	92
12-13	Maître d'élevage/culture	4 000 sols	1/an	+1 pour 13 ans	95/99	96
14-15	Éleveur/Agriculteur	6 000 sols	1/an	+1 pour 15 ans	94/98	98
16-20	Éleveur/Agriculteur	8 000 sols	1/an	+1/2ans	94/98	98
21+	Responsable d'exploitation	10 000 sols	2/an	+1/an	92/96	98

• **Marchand :** le joueur choisit une communauté de naissance ou le MJ lui en impose une. Il choisit ensuite la communauté dans laquelle il exercera. Pour un marchand, un jet de délocalisation raté signifie qu'il n'a plus le droit de vendre ses produits à cet endroit. Un joueur peut à tout moment choisir de changer de communauté pour exercer sa profession.

Talents automatiques (au niveau 1) : Acquisition de matériel, Bureaucratie, Connaissance d'un milieu social (marchands), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté où il exerce), Corps à Corps, Défense, Estimation de qualité, Estimation de valeur, Gestion, Histoire, Histoire (communauté d'origine et d'accueil), Langage écrit (Soléen), Langage parlé (langue natale, Soléen), Négociation, Persuasion, Science (Commerce)

Talents de profession : Acquisition de matériel, Armes blanches, Bureaucratie, Connaissance d'un milieu social (marchands et marché noir), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté où il exerce), Corps à Corps, Création de faux, Défense, Diplomatie, Estimation de qualité, Estimation de valeur, Gestion, Langage écrit (Soléen), Langage parlé (langue natale, Soléen), Négociation, Persuasion, Science (Commerce)

Avantages/désavantages : Volonté/Sang-froid/Instinct : +1 au bout de 4, 8 et 12 ans. Petit étal privé au bout de 6 ans passés au même endroit. Petite boutique de 3m² au bout de 11 ans passés dans le même endroit, + 1m² de surface tous les 2ans. Relations : + 1 tous les 2 ans dans n'importe quel milieu. Allié : +1/7 ans dans n'importe quel milieu. Ennemi : +1/4ans dans n'importe quel milieu.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1-6	Employé	0	0	0	NA	50
6-7	Apprenti marchand	2 000 sols	0	0	88/92	78
8-11	Marchand	4 000 sols	1/2ans	+1 pour 11 ans	76/90	62
12-15-	Marchand	8 000 sols	1/2ans	+2 pour 15 ans	72/90	78
16-19	Marchand	16 000 sols	1/an	+2 pour 19 ans	78/94	98
20-23	Marchand	32 000 sols	1/an	+1/2ans	88/96	99
24-26	Marchand	40 000 sols	2/an	+1/an	92/98	99
27+	Marchand	50 000 sols	2/an	+1/an	96/98	99

• **Médecin :** le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Les premières années, il devra nécessairement exercer dans une communauté importante. Un échec au jet de relocalisation après la 9ème année peut signifier que le PJ a trempé dans un scandale, a mal soigné ou même tué par mégarde un personnage important, etc.

Talents automatiques (au niveau 1) : Bureaucratie, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté où il exerce), Connaissance milieu social (médecins), Histoire, Histoire (communauté d'origine et d'accueil), Interrogation, Langage écrit (Métalan, Azuran, Néo-azuran), Langage parlé (Azuran, Néo-Azuran, Métalan, langue natale), Persuasion, Premiers soins, Science (médecine), Survie

Talents de profession : Connaissance générale (communauté d'origine et communauté où il exerce), Connaissance milieu social (médecins), Interrogation, Langage écrit (Métalan, Azuran, Néo-azuran), Langage parlé (Azuran, Néo-Azuran, Métalan), Persuasion, Premiers soins, Science (Chirurgie, Cybertechnologie, Génétique, Médecine, Neurologie, Psychologie), Survie

Avantages/désavantages : Volonté, Agilité : +1 au bout de 4, 6 et 8 ans. Cabinet au bout de 16 ans, Clinique au bout de 30 ans. Relations : + 1 tous les 4 ans dans le milieu médical ou celui des trafiquants d'organes. Alliés : +1/5 ans dans le milieu médical ou celui des trafiquants d'organes. Ennemis : +1/5ans dans le milieu médical ou celui des trafiquants d'organes.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1-9	Étudiant	1 000 sols	0	0	NA	68
10-15	Médecin public	4 000 sols	1/2ans	1 pour 15 ans	NA	88
16-17	Médecin privé	8 000 sols	1/an	+1 pour 17 ans	98/99	92
18-19	Médecin 1ère catégorie	16 000 sols	1/an	+1 pour 19 ans	96/98	94
20-21	Médecin confirmé	24 000 sols	1/an	+1 pour 21 ans	95/97	96
22-23	Médecin	32 000 sols	1/an	+1 pour 23ans	94/96	96
24+	Expert en médecine	40 000 sols	2/an	+1/2ans	93/95	96

• **Mercenaire :** le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance.

Talents automatiques (au niveau 1) : Armes blanches, Armure de plongée, A.T.M., Connaissance d'un milieu social (mercenaires), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté d'accueil), Corps à Corps, Défense, Informatique, Langage parlé (langue natale, langue de la communauté d'accueil), Lecture sonar, Survie

Talents de profession : Armes blanches, Armes d'épaule, Armes de poing, Armes de trait, Armure de plongée, Armure de combat sous-marine, A.T.E., A.T.M., Connaissance d'un milieu social (mercenaires), Connaissance générale (communauté d'accueil), Corps à Corps, Défense, Langage parlé (langue de la communauté d'accueil, langue natale), Lecture sonar, Pilotage de chasseur, Pilotage de véhicule de transport sous-marin, Premiers soins, Respiration de Fluide, Survie, Tactique

Avantages/désavantages : intensité des jets dus à l'âge : +4. Sang-froid, Instinct : +1 au bout de 4, 6 et 8 ans. Au bout de 6 ans, il dispose gratuitement d'une armure de plongée simple (exo-1), au bout de 10 ans, d'un chasseur ou d'un petit engin de transport (véhicule modifié de type 1 ou 2) ; au bout de 21 ans d'une armure, d'un véhicule de transport ou d'un chasseur de son choix. Relations : + 1 tous les 2 ans, dans n'importe quel milieu. Allié : +1/4 ans dans n'importe quel milieu. Ennemi : +1/6ans dans n'importe quel milieu.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1-6	Apprenti	2 000 sols	1/2ans	0	65/75	75
7-8	Mercenaire	4 000 sols	1/2ans	0	70/80	75
9-10	Mercenaire	8 000 sols	1/2ans	1 pour 8 ans	80/90	77
11-12	Mercenaire	8 000 sols	1/an	+1 pour 12 ans	80/90	79
13-14	Mercenaire	8 000 sols	1/an	+1 pour 14 ans	80/90	81
15-16	Mercenaire	10 000 sols	1/an	+1 pour 16 ans	80/90	81
17-18	Mercenaire	10 000 sols	2/an	+1 pour 18 ans	80/90	81
19-20	Mercenaire	12 000 sols	2/an	+1 pour 20 ans	80/90	81
21+	Mercenaire	14 000 sols	3/an	+1/2ans	80/90	81

• **Ouvrier :** le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance.

Talents automatiques (au niveau 1) : Armure de plongée, Armure industrielle, A.T.M., Connaissance d'un milieu social (ouvrier), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté d'accueil), Corps à Corps, Défense, Informatique, Langage parlé (langue natale), Survie

Talents de profession : Armes blanches, Armure de plongée, Armure industrielle, A.T.M., Connaissance d'un milieu social (ouvrier), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté d'accueil), Corps à Corps, Défense, Informatique, Jeu, Langage parlé (langue natale), Respiration de fluide, Science (mécanique, robotique, énergie), Survie

Avantages/désavantages : intensité des jets dus à l'âge : +6. Force/Endurance : +1 au bout de 2, 6, 8 et 10 ans. Relations : + 1 tous les 3 ans dans le milieu ouvrier ou dans celui du marché noir. Allié : +1/5 ans dans le milieu ouvrier ou dans celui du marché noir. Ennemi : +1/5ans dans le milieu ouvrier ou dans celui du marché noir. Chaque année un ouvrier a 2 % de chance (non-cumulatif) de recevoir 1 point de narco-dommages dans une drogue spécifique.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1-2	Apprenti	1 000 sols	0	0	92/96	NA
3-6	Ouvrier Classe A	2 000 sols	1/4ans	1 pour 6 ans	94/98	98
7-8	Ouvrier Classe B	4 000 sols	1/2ans	+1 pour 8 ans	96/99	96
9-10	Ouvrier Classe C	6 000 sols	1/2ans	+1 pour 10 ans	94/98	94
11-12	Ouvrier Classe D	8 000 sols	1/2ans	+1 pour 12 ans	91/96	92
13-18	Ouvrier qualifié	8 000 sols	1/2ans	+1/ans	87/93	94
19-20	Ouvrier Expert	10 000 sols	1/2ans	+1/an	82/89	96
21+	Maître Ouvrier	16 000 sols	1/2ans	+1/an	76/84	98

• **Technicien :** le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance.

Talents automatiques (au niveau 1) : Connaissance d'un milieu social (mineurs), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'origine et communauté d'accueil), Connaissance du milieu social (techniciens), Langage parlé (langue natale, Néolan, langue de la communauté d'accueil), Langage écrit (Néolan), Science (Une science technique au choix)

Talents de profession : Acquisition de matériel, A.T.E., A.T.M., Connaissance d'un milieu social (mineurs), Connaissance générale, Connaissance générale (communauté d'accueil), Connaissance du milieu social (techniciens), Cryptographie, Langage parlé (langue natale, Néolan, langue de la communauté d'accueil), Langage écrit (Néolan), Science (Chimie, énergie, géophysique, informatique, mécanique, robotique), Systèmes de sécurité

Avantages/désavantages : Intellect : +1 au bout de 4, 6 et 8 ans. Une armure de plongée gratuite (armure de base exo-1) fabriquée par l'apprenti au bout de 7 ans. Petit atelier de 9 m^2 au bout de 8 ans, +1 m^2 par année supplémentaire. Relations : + 1 tous les 4 ans dans le milieu technique. Allié : +1/6 ans dans le milieu minier. Ennemi : +1/5ans dans le milieu minier.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1-7	Apprenti	500 sols	0	0	NA	88
8-13	Technicien indépendant	3 000 sols	1/2ans	1 pour 13 ans	NA	92
14-15	Technicien Classe A	6 000 sols	1/an	+1 pour 15 ans	96/99	96
16-17	Technicien Classe B	12 000 sols	1/an	+1 pour 17 ans	96/99	96
18-19	Technicien confirmé	18 000 sols	1/an	+1 pour 19 ans	96/99	98
20-21	Technicien expert	26 000 sols	1/an	+1/an	96/99	98
22+	Maître Technicien	38 000 sols	2/an	+1/an	96/99	99

• **Hybride du Trident :** le joueur commence forcément à Équinoxe et doit avoir sélectionné l'Avantage Hybride Parfait. S'il échoue à un jet de relocalisation, cela signifie qu'il est un fugitif. Il est donc recherché par les Veilleurs et le Culte. Sa progression dans ce cas s'arrête immédiatement dans cette profession.

Talents automatiques (au niveau 1) : Armes blanches, Connaissance générale, Connaissance générale (Veilleurs et Culte du Trident), Connaissance du milieu naturel (milieu marin), Connaissance milieu social (prêtres du Trident), Corps à corps, Hybride, Langage parlé (Inésis, Exon), Orientation, Survie

Talents de profession : Analyse des sensations empathiques, Armes blanches, Armes de trait, Connaissance générale, Connaissance générale (Veilleurs et Culte du Trident), Connaissance du milieu naturel (milieu marin), Connaissance milieu social (prêtres du Trident), Corps à corps, Hybride, Langage parlé (Inésis, Exon), langage des signes, Orientation, Survie

Avantages/désavantages : Hybride. Relations : + 1 tous les 4 ans chez les Veilleurs, dans le Culte du Trident ou avec d'autres hybrides parfaits. Allié : +1/5 ans chez les Veilleurs, dans le Culte du Trident ou avec d'autres hybrides parfaits. Le personnage a 2 % de chances par année de se lier d'amitié avec un dauphin ou un autre mammifère marin, à l'exception des baleines léviathan (effectuer le jet à la fin de la période concernée).

Années	Titre	Argent	Céléb.	Influence	Santé	Relocalisation
1+	Hybride	2 000 sols	1/4ans	1/5ans	92/98	98

Textes : Philippe Tessier
Illustrations : Joël Mouclier

on a reçu ça...



• Salutations,

(...) Pourquoi ne pas réduire la place des scénarios en faveur de dossiers plus grands plus poussés qui fourniraient aux lecteurs les bases et de précieux conseils pour faire leur propre scénarii ? Une autre solution, si vous tenez tant à faire des sénarii « tout fait » même controversés, serait de réduire leur nombre au profit de plus construits, en bref privilégier la qualité à la quantité. Un astucieux allaige de ces deux solutions est aussi envisageable, voire recommandé. (...)

Valentin Deschamps.

Valentin,
Il y a comme une contradiction dans ta proposition. D'un côté tu veux des dossiers permettant aux MJ de faire leur propre scénario et de l'autre tu veux aussi des scénarios plus longs pour que les MJ n'aient rien à faire. Les contradictions ici on ne sait pas faire, comme disent nos lecteurs belges, que nous saluons au passage. Les scénarios que nous vous proposons sont de longueur variées (4 à 8 pages) et nous pensons qu'ils doivent être des trames les plus complètes et les excitantes plus possibles, que les MJ peuvent soit utiliser telles quelles pour assurer une partie imprévue, soit développer et arranger à leur sauce s'ils ont plus de temps. Des scénars quoi. En fait, je crois que la bonne question ne se formule pas en termes de longueur. La (les) bonne question c'est : voulez-vous des scénarios et des dossiers oui ou non, si oui sur quels thèmes, pour quels jeux et si non, qu'est-ce qu'on met à la place ?

backstab
Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle

E-mail : asmodee@club-internet.fr

• Appel au secours

Le Club Pythagore de Provins, association fort sympathique qui organise très régulièrement des grandeurs natures et toutes sortes de manifestations à caractère ludique et néanmoins bon-enfant, nous (vous) informe qu'elle a perdu son fichier d'adresses. Les personnes qui souhaitent être tenues au courant des événements à venir sont donc priées de faire parvenir leurs coordonnées ainsi qu'une ou deux enveloppes timbrées au Club Pythagore de Provins, 36, rue Villecendrier, 77160 - Chalautre-la-Petite. Qu'on se le dise.

Les questions aux éditeurs

Jeux Descartes

Quand est-ce qu'ils vont sortir la suite de Pour la Gloire d'Ulric, soit la deuxième partie de la campagne de l'architecte des destinées pour Warhammer ? Ça fait mille ans qu'on l'attends.

Julien

« L'auteur, Hervé Schneider, était étudiant au moment où il a commencé à écrire cette campagne. Peu après la parution du premier tome, il a été embauché et depuis il a beaucoup moins de temps à consacrer à l'écriture, mais il y travaille. Pour répondre à ta question, nous espérons pouvoir sortir la deuxième partie de la saga de Karak Auram au printemps 1998. »
Henri Balczesak, directeur de collection de Jeux Descartes.

Ludis International

Pourquoi n'y a-t-il pas de supléments en français pour Changelin à part Le Monde des Ténèbres : France et l'écran ? Et quand sort Le Monde des Ténèbres : Paris ?

Fab

« Changelin est un jeu qui s'est peu vendu en France, pas suffisamment en tout cas pour rembourser notre investissement. On ne peut pas se permettre de publier des suppléments à perte. Pour Le Monde des Ténèbres : Paris, la réponse est sensiblement la même. La conception et l'édition du Monde des Ténèbres : France a coûté beaucoup d'argent et d'énergie à Ludis International et a mobilisé fortement les employés de la société pour un profit insuffisant. Nous ne répèterons pas l'expérience avec Paris. »

Jean-François Cabirol de Ludis International.

Quand sort Dossiers X ?

Abribus

« Ça va pas tarder. Il est actuellement en cours de correction et nous pensons pouvoir le sortir dans le courant du premier trimestre 98. »

Jean-François Cabirol.

Backstab et les jeux vidéos

• Salut la rédaction

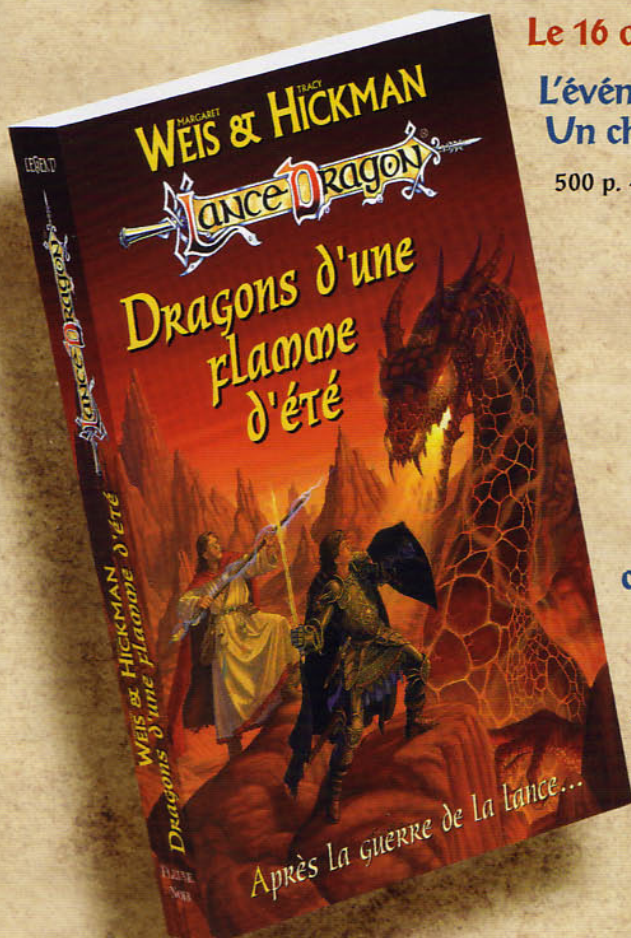
(...) une rubrique que j'aime pas : les tests de jeux vidéos. ben oui, quand je veux des infos sur les jeux PC, j'achète une revue spécialisée. Que vous parliez d'un jeu tiré d'un JdR, passe encore, mais des C&C-like, je ne trouve pas ça utile dans un magazine de jeu de rôles. (...)

Christophe Del Rosario de Paris.

Cher Christophe,
Trois raisons essentielles expliquent la présence de critiques de jeux vidéos dans backstab.
Premièrement, 80 % de nos lecteurs pratiquent ces jeux et tous n'achètent pas systématiquement la presse vidéo (c'est notre sondage qui le dit).
Deuxio, je constate que les avis que nous émettons sur les jeux vidéos sont souvent très différents de ceux émis par nos confrères dits spécialisés. J'ai la sensation que les magazines en question se laissent souvent prendre au piège qui consiste à considérer que quand c'est beau c'est forcément bien. Combien de previews dithyrambiques pour nous vanter les mérites d'un jeu qui se trouve en fait n'être qu'une coquille creuse : joli mais vide de sens, vide d'histoire ou vide d'intérêt ludique. Les doom-like par exemple, chaque sortie est l'occasion d'un florilège de superlatifs alors qu'ils ne font que se recopier en améliorant leur look. À quand un doom-like avec une vraie histoire et dans lequel les monstres ne laisseraient pas traîner armes et munitions dans les couloirs de leur maison ? En clair, je pense que backstab à une sensibilité ludique différente à faire valoir, qui est celle des rôlistes, donc la vôtre.
Troisièmement, les deux tiers des membres de la rédaction ont un PC, s'en servent pour jouer et il serait dommage de ne pas profiter de leur coups de coeur, de leur esprit critique et de leur immense talent. Si on parle des jeux vidéos, c'est aussi parce qu'on y joue et qu'on aime ça.

Ben

Lance Dragon



Le 16 octobre :

L'événement Dragons d'une flamme d'été :
Un chef-d'œuvre de Weis et Hickman !

500 p. - 99 F.F.



Et aussi dès le 6 novembre :

Une nouvelle trilogie :
Les rencontres,
ou comment se sont connus les compagnons de la Lance...

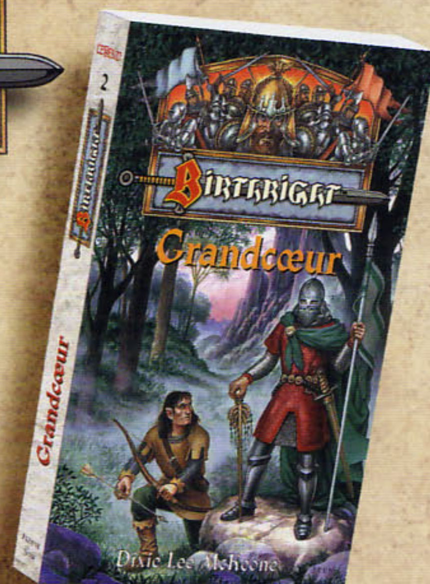
102 F.F. le coffret.
Également disponibles séparément (34 F.F. le volume)





Une nouvelle série inédite qui renouvelle la fantasy.
Une atmosphère entre chansons de geste et Shakespeare.

42 F.F. le volume . Disponibles dès le 16 octobre.



Fleuve Noir

U.G.E. POCHE

design : dominike duplaa